DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON 



Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer
11/89

BATMAN

Das Spiel: Batman – The Movie

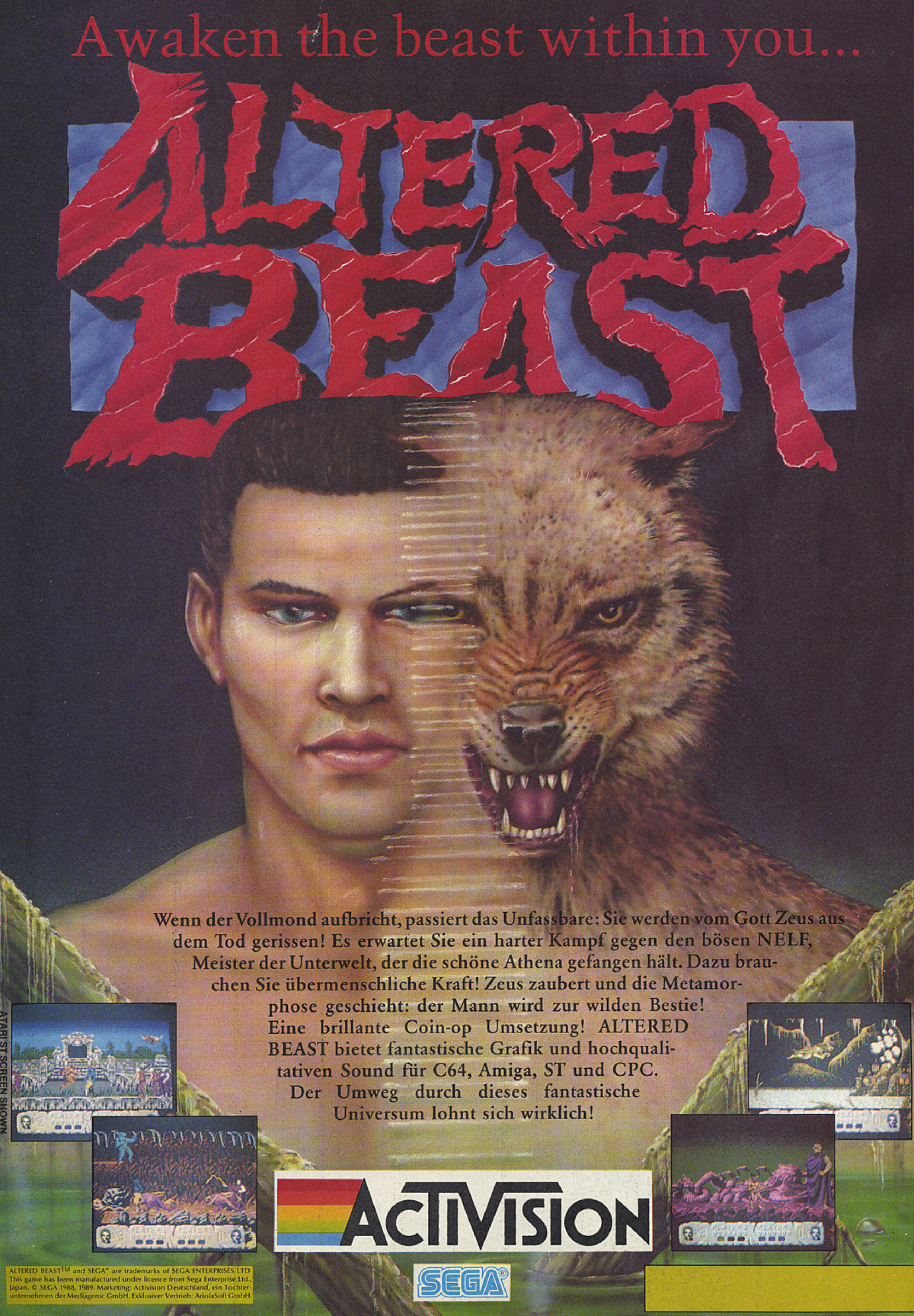
Der Film: Fakten zum Kinostart **Die Gewinne:** Comic-Alben und Spiele

Die Hits in diesem Herbst

- Rock'n Roll: Kugel-Knobelei
- Vette: Großstadt-Flitzer
- Ghouls'n Ghosts: Grusel-Spaß

Die Computer-Klinik

- Der Joystick als Skalpell: Life & Death – die Operationssimulation


Awaken the beast within you...
ALTERED BEAST
Wenn der Vollmond aufbricht, passiert das Unfassbare: Sie werden vom Gott Zeus aus dem Tod gerissen! Es erwartet Sie ein harter Kampf gegen den bösen NELF, Meister der Unterwelt, der die schöne Athena gefangen hält. Dazu brauchen Sie übermenschliche Kraft! Zeus zaubert und die Metamorphose geschieht: der Mann wird zur wilden Bestie! Eine brillante Coin-op Umsetzung! ALTERED BEAST bietet fantastische Grafik und hochqualitativen Sound für C64, Amiga, ST und CPC. Der Umweg durch dieses fantastische Universum lohnt sich wirklich!
ATARI ST SCREEN SHOWN
ACTIVISION
SEGA
ALTERED BEAST™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD This game has been manufactured under licence from Sega Enterprise Ltd., Japan. © SEGA 1988, 1989. Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.

Batman, Highscores und der Sumpf



Zwar war der Franzose schneller, doch Populous-Spieler Andreas (hier mit Redakteur Martin Goldmann) ging nicht leer

Es begann so harmlos: "Batman kommt als Computerspiel. Was machen wir denn außer der Programm-Vorschau?" fragte Heinrich auf einer Redaktionskonferenz. "Ein Fremdautor hat in Amerika den Film gesehen und war völlig begeistert", meinte Anatol (Mehr zum Film findet Ihr übrigens auf Seite 16). Henrik ergänzte: "Ich habe noch einen tollen Batman-Comic zu Hause...". "Batman", grummelte Michael, "was soll denn das?". Michael bleib bei seiner eher ablehnenden Haltung ("Batman — Aaaarrgh!"). Bis er den Comicband "Batman — die Rückkehr des dunklen Ritters" von Henrik mit dem Kommentar "Lesen! Schnellschnellschnell..." auf den Schreibtisch bekam. Michael las ihn gehorsam in zwei Stunden durch, danach war kein Halten mehr: Das Batman-Fieber war auch bei ihm ausgebrochen. Auch Heinrich, Henrik, Martin und Anatol wurden von dem Flair der düsteren Sciene-fiction-Geschichte angesteckt. Der Comic wanderte von Hand zu Hand, bis er zerlesen ("Wie sieht denn der aus?") zum Besitzer zurückkam. Auch unser Starkiller-Zeichner und *POWER PLAY*-Layouter Rolf Boyke kannte den Comic-Band: "Ist nicht ganz mein Stil. Aber sehr gut gezeichnet: Düstere Farben und ungewöhnliche Perspektiven." (Welche ungewöhnlichen Perspektiven sich Rolf Boyke für den Starkiller-Comic hat einfallen lassen, könnt Ihr diesmal auf Seite 40 bewundern). Da wir Euch den "Michael-Effekt" nicht vorenthalten wollen, verlosen wir zusammen mit dem Carlsen Verlag und Ocean zehn Bände der Sucht-Literatur sowie zehn Batman-Computerspiele. Näheres findet Ihr auf Seite 18.

Diesen Monat bombardierte Anatol Flugfelder ("F-15 Strike Eagle II"), Heinrich foulte im Strafraum ("Soccer Manager Plus"), Henrik steuerte Kugeln über Abgründe ("Rock'n Roll") und Martin ließ die Erde beben ("Populous — The Promised Lands"). Den Vogel schoß Michael ab: Er löste in einer Woche vier ganze Spiele. Zuerst vergrub er sich in "Curse of the Azure Bonds". Schon nach vier Nächten legte er sich mit dem Oberzauberer Thyrann thraxus an. Dann kamen endlose Kämpfe mit BMP1-Panzern in "M1 Tank Platoon". Eines Abends mußte "Sleeping Gods lie" dran glauben. Zuletzt vergrub er sich in drei Nachtschichten in "Bloodwych" und telefonierte ausgiebig mit dem Programmierer ("'n netter Kerl").

Martin schlug sich während dieser Zeit mit Baudraten, Datendisketten und Telefonkabeln herum. Der Grund dafür war das große "Populous"-Finale. In stundenlangen Telefonaten wurden vier Amigas in England, Frankreich, Deutschland und Schweden für die Endausscheidung verbunden.

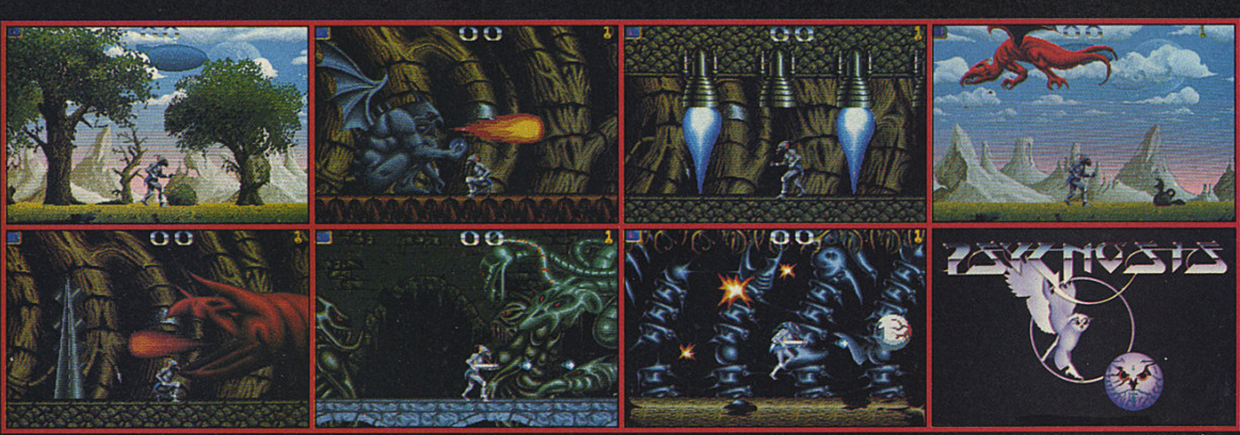
Die Softwarefirma Electronic Arts hatte uns eine Diskette mit einer speziellen Populous-Landschaft geschickt. Der erste Spieler startete auf einer Insel in der Mitte, der andere besiedelte die Welt am Rand. Die Diskette war heil, die Leitungen rauschten, der "Populist" Andreas Großkopf griff zur Maus, um dem französischen Champion ein wuchtiges Erdbeben entgegen zu schleudern. Der Kampf der Giganten dauerte drei Sunden, dann sumpfte der Franzose Andreas zu — leider verloren. Doch Andreas ging nicht leer aus: Er schleppte Software im Wert von 3000 Mark nach Hause.



Ob Robin wohl auch gespielt hat?

Einen schönen Monat und viel Spaß mit *POWER PLAY* POWER PLAY

SHADOW OF THE BEAST



GRATIS-T-SHIRT

IN JEDER PACKUNG!

Erhältlich für AMIGA – ATARI-ST in Kürze.

DAS BEAST IST UNTER UNS!

Das ist es. Eine wahrlich neue Dimension der Computer-Spiele.

– 50 BILDFOLGEN PRO SEKUNDE
– 350 BILDSCHIRME VOLLER AKTION
– 2,2 MEGABYTE ATEMBERAUBENDER GRAFIK
– 900 KILOBYTE GIGANTISCHER SOUND
– 128 FARBEN GLEICHZEITIG
– 132 VERSCHIEDENE MONSTER
– ANIMATION IN SPIELHALLENQUALITÄT

Vertrieb: **Rushware GmbH**
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/60 70
Distribution in Österreich: Karasoft, Darius – Schweiz: Thell AG

POWER PLAY INHALT 11/89

Aktuell

Story

Computerspiele-Tests

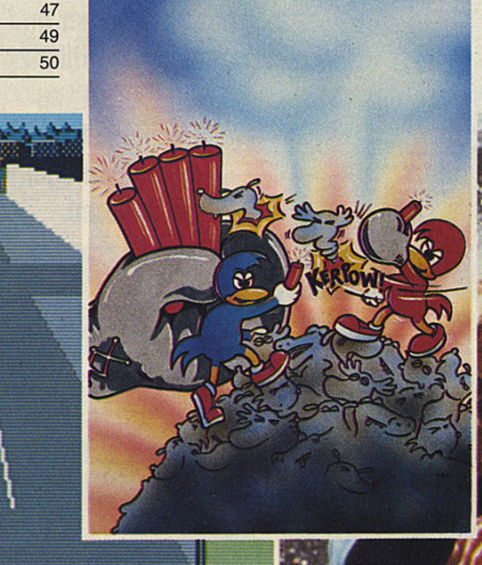
Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Automaten-Tests

Kurz-Tests

Videospiele-Tests

Allgemeines





46 Kein störendes Tempolimit bei "Vette"

25 Jägers Alptraum — Zwei "Dynamite Dux" mit Granatwerfer

16 Düster, knurrig und gemein: Rächer Batman haut im Kino rein



Baller-Knaller


Ein aufwendiges Intro stimmt auf X-Out ein (Amiga)

Die Softwarefirmen arbeiten jetzt schon fieberhaft an den Top-Spielen fürs Weihnachtsgeschäft. Im Action-Genre hat Rainbow Arts ein heißes Eisen im Feuer, das wir uns bereits in der Entstehungsphase exklusiv ansehen konnten.

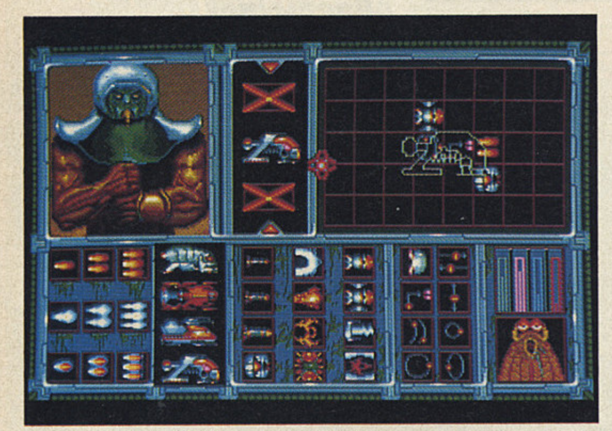
Das Weihnachts-Geballer trägt den Namen "X-Out" (und wird im Sinne der Namensgeber korrekt "Crossout" ausgesprochen). Es ist in acht Levels unterteilt, die insgesamt etwa 160 Bildschirme groß sind. Nach jedem zweiten Level wird das Hintergrundgrafik-Szenario komplett geändert. Kein einziges Mal wird dabei der Weltraum strapaziert; bei X-Out spielt sich das Geschehen in Unterwasser- Lava-, Feuer- und Kristallwelten ab. Zu Beginn jedes Levels kommt Ihr in einen Laden, wo Ihr zunächst einmal entscheidet, welches Schiff Ihr haben wollt. Vier verschiedenen Modelle stehen zur Auswahl. Ihr könnt Euch dann aussuchen, an welchen Stellen am Schiff die Extras plaziert werden. Besonders viele taktische Finessen erlauben Satelliten, die das Schiff schützen. Die Bewegungsmuster dieser treuen Begleiter könnt Ihr verändern.

Das Programm soll im Dezember für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Was wir bisher von der Amiga-Version gesehen haben, läßt staunen. Für die edle Grafik ließ man Celal Kandemiroglu an die Maus. Celal ist "gelernter" Grafiker und verdiente sich seine Brötchen lange Zeit mit dem Gestalten von Comics und Videofilm-Covers. Bei Rainbow Arts malt er zur Zeit alle Titelbilder der Spielepackungen.

Für die technische Qualität der 16-Bit-Versionen sorgt Programmierer Heiko Schröder. Amiga-Besitzern will er Features bieten, die man auf diesem Computer noch nicht gesehen hat: Turbo-Feinscrolling mit 50 Bildern pro Sekunde, wobei 48 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Die Levels scrollen nicht nur von rechts nach links, sondern auch von unten nach oben. Der 21jährige Heiko wurde "von der Schulbank weg" Programmierer und arbeitete zuletzt an der Hardware für die Rainbow-Arts-Spielautomaten. Für das X-Out-Spieldesign sorgt Teut Weidemann. Den Feinschliff beim Level-Design besorgt das actionerprobte Programmierteam "Faktor 5", welches die Amiga-Versionen von "Katakis" und "R-Type" schrieb.

Zur Stunde wird noch fieberhaft an X-Out gearbeitet. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch einen Test des Programms bieten. *hl*

Süßer die Joysticks nie knirschen: Mit technischer und grafischer Brillanz will "X-Out" zu Weihnachten steigende Adrenalinspiegel bescheren.


Nach der Wahl des Schiffsmodells bestückt man es mit Extras — solang das Kleingeld reicht (Amiga)



In den Tiefen der Ozeane, wo sich sonst nur Heringsschwärme tummeln, finden erbitterte Gefechte statt (Amiga)


Celal Kandemiroglu malt die Grafik der 16-Bit-Versionen...


...und Heiko Schröder sorgt dafür, daß die Sprites zügig über den Bildschirm zischen


DRAKKHEN
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
CAZA·89
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
INFOGRAMES

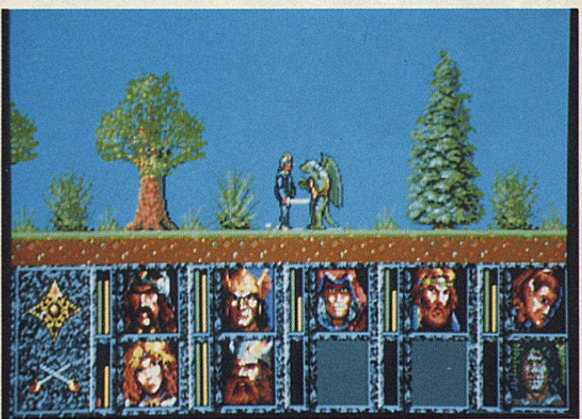


POWER PLAY **blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch die ersten Bilder von brandheißen Spielen, die demnächst erscheinen werden.**

Dragons of Flame (SSI/U.S. Gold)

Die "Advanced Dungeons&Dragons"-Rollenspielreihe wächst munter weiter. Mit "Dragons of Flame" erscheint im November ein Action-Adventure. Das Programm ist der Nachfolger zu "Heroes of the Lance". Ihr steuert eine Heldentruppe, die aus bis zu zehn Charakteren besteht. Zwei davon sind sogenannte "NPCs", die vom Computer gesteuert werden.

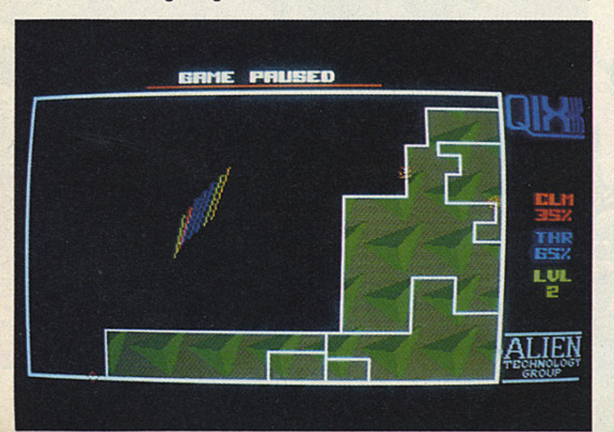
Bei Dragons of Flame machen die bösen Draconians mächtig Ärger. Drei Missionen gilt es, im Feindesland zu bestehen. Das Programm wird kein reines Rollenspiel wie "Curse of the Azure Bonds" werden, sondern mehr action-orientiert sein. Es wird für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum erscheinen. *hl*



An den bösen Echsenmann trau' ich mich nur mit Keule ran (ST)

Qix (Ocean)

Die Älteren unter Euch werden sich noch an den Oldie-Spielautomaten "Qix" erinnern. Mit jahrelanger Verspätung wird Ocean in Kürze die Heimcomputer-Versionen dieses Veteranen veröffentlichen. Ihr steuert einen Punkt über den Bildschirm, der auf dem Spielfeld Kästchen malen soll. Ist ein Viereck geschlossen, wird es farbig ausgemalt. Um einen Level weiter zu kommen, muß ein bestimmter Prozentsatz des Spielfeldes auf diese Weise eingefärbt werden. Diverse Gegner hetzen hinter Eurem Pünktchen her, um ihm den Garaus zu machen. Qix soll in wenigen Wochen für Amiga, ST und C 64 erscheinen. Man darf gespannt sein, ob das Oldie-Spiel auch anno 1989 noch Spaß macht. *hl*



Ganz quick sorgt Qix für Flächenfüllung (Amiga)

Hound of Shadow (Electronic Arts)

Der amerikanische Schriftsteller H.P. Lovecraft schrieb Anfang dieses Jahrhunderts eine ganze Reihe klassischer Horror-Romane und Kurzgeschichten. Gegen seine atmosphärisch dichten Erzählungen sieht so manche Stephen-King-Story recht blaß aus. In Anlehnung an Lovecrafts legendären "Cthulhu"-Zyklus entsteht das Rollenspiel "The Hound of Shadow". Die Story: Im England der 20er wird ein braver Bürger mit rätselhaften Ereignissen konfrontiert. Ein finsteres Wesen, das eigentlich schon seit langer Zeit gestorben sein sollte (Schauder!), ist putzmunter und verbreitet reichlich Angst und Schrecken.



The Hound of Shadow bietet stilvoll-düstere Grafik (Amiga)

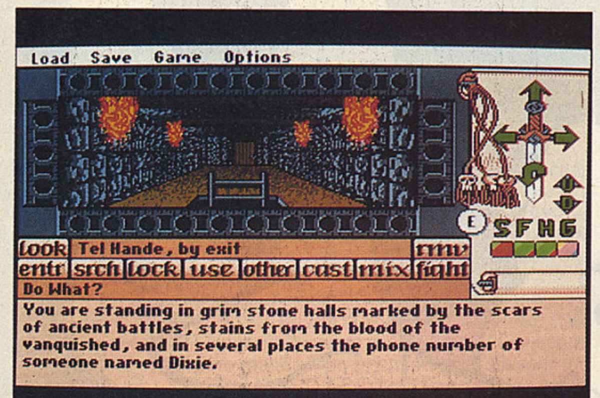
Bei The Hound of Shadow gibt ein neues Spielsystem namens "Timeline" sein Debut. Zu Beginn könnt Ihr Eure Spielfigur mit speziellen Eigenschaften, Alter, Beruf und Geschlecht genau bestimmen. Das Programm reagiert flexibel auf die Stärken und Fähigkeiten eines Charakters. Der Spielverlauf ändert sich, wenn man den Horror-Ereignissen mit einer anderen Figur nachgeht. Im düsteren Monat November soll das Lovecraft-Rollenspiel erscheinen. Wer einen Amiga, ST oder MS-DOS-PC hat, wird in den Genuß des Grab-und-Grusel-Programms kommen können. *hl*

Keef the Thief (Electronic Arts)

"Warum müssen sich Fantasy-Rollenspiele eigentlich immer so bierernst nehmen?" fragte sich eines Tages ein gequälter Programmierer und erfand als Alternative den liebenswerten Helden "Keef the Thief". Der kleine Keef wurde einst als Baby vor dem Tempel von Mem ausgesetzt. Die Priester des Tempels nahmen den Kleinen unter ihre Fittiche und unterrichten ihn in Magie und Kampftechniken. Leider entpuppt sich der heranwachsende Keef in diesen Fächern als schlappes Talent. Dafür ist er ein begnadeter Langfinger — so begnadet, daß er eines Tages wegen wiederholter Mopsereien aus dem Tempel geworfen wird. Keef beschließt, sich auf die Suche nach den sechs Trümmern der Statue


TM





Auch bei einem Jux-Rollenspiel darf ein Dungeon nicht fehlen (Amiga)

eines Gottes zu machen. Einfache Menüs, fetzige Kampfeinlagen und ein ausgefeiltes Magiesystem dürfen bei diesem Spiel nicht fehlen. Der diebische Keef soll Ende Oktober für Amiga und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*

Power Drift (Activision)

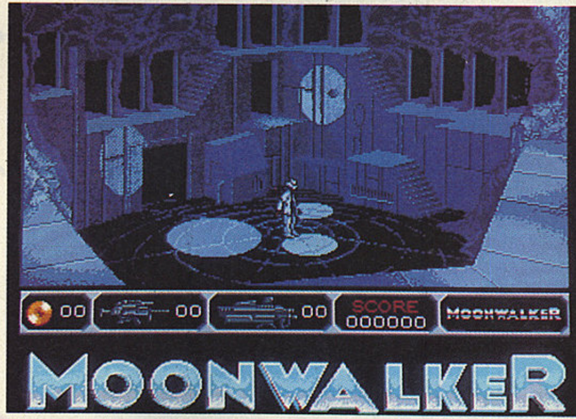
Ein schwindelerregendes 3D-Autorennen gegen eine Horde computergesteuerter Mitfahrer — mit diesem simplen Konzept und bahnbrechend guter 3D-Grafik wurde Segas Automat "Power Drift" zum Spielhallen-Hit. Activision traut sich an die Computer-Umsetzungen dieses Rennspiels und will damit zu Weihnachten den ganz großen Hit landen. Man darf sehr gespannt sein, wie die atemberaubend schnelle Grafik des Automaten auf Amiga, ST, C 64, CPC und Spectrum aussehen wird. Die C 64-Version programmiert Chris Butler, der letztes Jahr mit der Commodore-Fassung von "Thunder Blade" für eine angenehme Überraschung sorgte. *hl*



Zwölf Fahrer am Start — einer wird gewinnen (C 64)

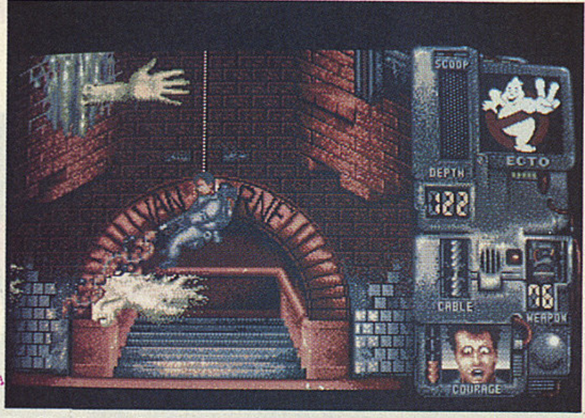
Moonwalker (U.S. Gold)

Michael Jackson, Pepsi-schlürfender Plattenmillionär mit keckem Hüftschwung, donnert im November mit Vehemenz in die Disketten-Laufwerke dieser Welt. Zum Jackson-Kinofilm "Moonwalker" (wenig Handlung, viele Spezialeffekte) tüftelt U.S. Gold ein Computerspiel aus. Das Spiel hält sich an die Filmstory, in der Michael hinter einem Bösewicht namens Mr. Big her ist. Dank überirdischer Kräfte kann sich unser Held verwandeln: Mal als Roboter, mal als Auto flitzt Moonwalker-Michael durchs Spiel. Wer bei einer solch schrägen Handlung schon verzweifeln will, tröste sich mit der Aussicht auf knackige Jackson-Musik. Bei einer Amiga-Demo-Version klangen die Digi-Versionen der Songs "Bad" und "Smooth Criminal" recht kernig. Außer der Amiga-Version sind Umsetzungen für Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum geplant. *hl*



Michael Jackson als Verwandlungskünstler "Moonwalker" (Amiga)

Ghostbusters II (Activision)



Ein Ghostbuster bei der Arbeit — ohne Netz und Gefahrenzulage (ST)

Vor fünf Jahren bescherte der Film "Ghostbusters" den Kino-Besitzern in der Welt prall gefüllte Kassen. Die Gruselkomödie zählt mittlerweile zu den zehn Filmen mit den besten Einspielergebnissen aller Zeiten. Wo die Dollar-Millionen so fleißig rollen, ist eine Fortsetzung schier unvermeidlich. Im Nachfolger "Ghostbusters II" stehen wieder die geister-geprüften Schauspieler Bill Murray, Dan Akroyd und Harold Ramis vor der Kamera. Im Januar läuft die Fortsetzung des Spuk-Spaßes auch in den deutschen Kinos an. Bereits Anfang Dezember soll das Spiel zum Film erscheinen. "Ghostbusters II" (nicht zu verwechseln mit dem Flop "The Real Ghostbusters") bietet ein Potpourri aus den schönsten Actionszenen des Films. Das hoffentlich geistreiche Spiel ist für Amiga, ST, C 64, CPC und Spectrum geplant. *hl*



Rushware
– Hotline für alle
MICROPROSE – Titel:
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr.
Mr. HELI
Im Jahr 2999 haben ein verrückter Wissenschaftler genannt "The Muddy", und seine Anhänger einen erdähnlichen Planeten, der reich an Wasservorkommen und üppiger Vegetation ist, besetzt.
Mit seiner bösartigen Intelligenz und seinen psychischen Kräften hat es Muddy fertiggebracht, das empfindliche Gleichgewicht der Natur zu zerstören.
Ihre Aufgabe ist es, den Planeten zu befreien.
Es gilt, insgesamt sieben Zonen zu säubern – unter anderem die der "schwimmenden grünen Inseln, die der "sich bewegenden Felsen" und auch eine Zone von unterirdischen Uhrtürmen.
Enttarnen Sie "The Muddy", der sich irgendwo tief im Untergrund verborgen hält – und retten Sie den Planeten!
Mr. Heli ist in allen guten Software-Läden erhältlich.
FIREBIRD
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 0 21 01/63 75 75 Mo.+Do. 15.00-19.00 Uhr
Licenced from IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. All rights reserved.
FIREBIRD, ROONSTRAßE 5, 6503, MAINZ-KASTEL. TEL: 06134/22235

Do-it-yourself-Dungeons

Für alle "Bard's Tale I"-Freunde gibt es jetzt ein kleines Programm, mit dem Ihr Eure eigenen Dungeons zusammenbasteln könnt. Der "Dungeon Wizard" vom Kölner Computer-Programm-Service macht es möglich, Wände, Türen, Fallen und Monsterattacken in Heimarbeit selbst zu erstellen. Das einzige was Ihr jetzt noch benötigt, sind das Original Bard's Tale I-Programm auf Diskette und eine Menge Fantasie.

Den Dungeon Wizard gibt es nur für den C 64 auf Diskette und kostet 49 Mark. *mh*

Sierras neue Adventures

Nachdem "King's Quest IV" und "Larry II" schon vor einer ganzen Weile erschienen sind, startet Sierra zur Weihnachtszeit eine neue Software-Offensive. Allen Fans lockerer Lebensart sei "Leisure Suit Larry III" ans Herz gelegt. Diesmal wird man neben dem Lümmel Larry eine lässige Lady namens "Passionate Patty" durchs leichte Leben steuern.

In der Mörderklamotte "The Colonel's Bequest" (im besten Agatha-Christie-Stil) beschäftigt sich der Spieler mit dem Ableben eines entfernten Verwandten. Siegfried-Allüren mit Rollenspiel-Einschlag gibt's in "Heroes Quest". Bei "Ice Man" vom "Police Quest"-Programmierer begibt sich der Spieler auf Tauchstation für den Geheimdienst. Alle neuen Sierra-Titel sollen bis Dezember zunächst für MS-DOS-PCs erscheinen. Umsetzungen für Amiga und Atari ST sollen wenig später folgen. *al*

Ariolasoft: Namensänderung vertagt

Die Namensänderung von Ariolasoft, über die wir in *POWER PLAY* 8/89 berichteten, wird auf Januar verschoben. Der Software-Distributor aus Rietberg einigte sich mit dem Bertelsmann-Konzern darauf, den Namen Ariolasoft bis zum 1.1.90 weiterführen zu dürfen. Vorteil für die Kunden: Im hektischen Vorweihnachtsgeschäft kommt es nicht zu Mißverständnissen durch die Namensänderung. *hl*

Sport-Spaß

Eine feine Spiele-Sammlung für Computer-Sportler bietet Gremlin an. Auf "Games Crazy" findet Ihr die Programme "California Games", "Galactic Games", "Super Sports" und "Alternative World Games" mit insgesamt 24 zum Teil recht verrückten Disziplinen. Bei einer solchen Masse sind zwar ein paar Nieten, aber auch einige echte Software-Klassiker dabei. Als 25. Disziplin kommt übrigens "Anleitungs-Entfalten" dazu: Wer die Idee hatte, die Anleitungen für alle Disziplinen in mehreren Sprachen auf einem einzigen Riesen-Faltblatt unterzubringen, gehört für zwei Wochen zum Tütenkleben verdonnert. Trotzdem: Für 49,95 Mark (C 64-Diskette) bekommen Sportspiel-Freunde hier einiges geboten. Versionen für CPC und Spectrum sind ebenfalls geplant. *hl*

Populous im neuen Gewand

Götter und solche, die es werden wollen, bekommen mit "Populous — The Promised Lands" neue Szenarios für Sumpf und Vulkanausbruch. Die "Bit Plains" zeigen ein Computerland mit Cray und ZX 81. In "The Wild West" kämpfen Indianer und Cowboys um Blockhütten. Bei "Revolution Francaise" quälen sich Citoyens zur Guillotine. Im "Blockland" bauen Legomännchen niedliche Legohütten und in der "Silly World" hüpfen nicht minder niedliche Barba-Papas über staubige Vulkanasche. Der Spieler bekommt nicht nur neue Grafiken, sondern auch neue Strategien geboten. Der Computergegner spielt bereits in Anfänger-Levels deutlich besser. Ganz wichtig: Die Diskette (für Amiga und ST erhältlich) läuft nur in Verbindung mit der Populous-Original-Diskette und kostet um die 30 Mark. *al*

Runter von der Schwarzen Liste

Was haben die Programme "Airborne Ranger", "Battle Chess", "F 15 Strike Eagle" und "Destroyer" gemeinsam? Laut Bundesanzeiger Nr. 159 vom 28.08.1989 sind diese Spiele von der BPS-Liste genommen worden. Das bedeutet, daß die vier Spiele nicht mehr indiziert sind und auch von Minderjährigen wieder gekauft werden dürfen. *al*

Anrufen in der *POWER PLAY*-Redaktion

Es gibt feste Telefon-Zeiten für Leser-Anrufe in unserer Redaktion: **Jeden Montag zwischen 15 und 17 Uhr**. Wählt die Telefonnummer **(089) 4613-289**. Ihr landet dann direkt bei unserer Redaktions-Assistentin Ulli und könnt ihr sagen, welchen Redakteur Ihr sprechen wollt. Ganz wichtig: Spiele-Tips am Telefon können wir leider nicht geben. *hl*

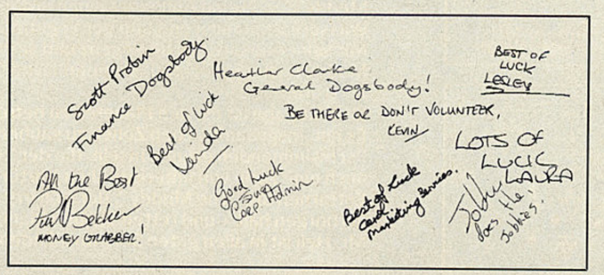
Populisten unter sich

Am 1. September fand das "Populous"-Europafinale statt. Für Deutschland am Start: *POWER-PLAY*-Leser Andreas Großkopf.



Starkes Stück: Deutschlands Populous-Finalist Andreas Großkopf hat an seinem Preis schwer zu tragen

Glühende Modems, rauchende Köpfe und horrende Telefonkosten verursachte die Endausscheidung der "Populous"-Europameisterschaft. Die vier Ober-Populisten aus England, Frankreich, Schweden und der Bundesrepublik Deutschland spielten per Modem gegeneinander. Für Deutschland schnappte sich Andreas eine Maus und klickte um die Wette. Er ist 20 Jahre alt und kommt aus dem hessischen Bebra. Andreas ist der Sieger der Vorausscheidung, zu der wir in *POWER PLAY* 7/89 aufriefen.



Doping vor Turnierbeginn: Aufmunternde Worte von der Electronic-Arts-Belegschaft trafen per Telefax aus London ein

Im Halbfinale kam es zu den Paarungen Schweden gegen England und Frankreich gegen Deutschland. Der französische Teilnehmer rang unseren Andreas trotz heftigster Gegenwehr leider nieder. Der Junge fegte im anschließenden Finale auch den England-Vertreter vom Spielfeld, der zuvor den schwedischen Populous-Champion bezwungen hatte. Während der Hauptpreis — eine schicke Reise nach Hawaii — nach Frankreich ging, durfte sich Andreas mit einem dicken Softwarepaket trösten. Der Inhalt: Alle bisher erschienenen Electronic-Arts-Programme für Amiga. *go/hl*

Maniac Mansion

„Sehr schön! Noch mehr Gehirn-Spender!"

Dr. Fred freut sich besonders über die neuen 16-Bit-Versionen von Maniac Mansion, dem urkomischen, schrecklich spannenden Comedy-Thriller von Lucasfilm Games.

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor auf dem Gelände des Maniac Mansion niedergegangen ist, ereignen sich dort seltsame Dinge. Man spricht von Monster-Pflanzen und Tentakeln, hört nachts das unheimliche Knarren von Kettensägen und sieht ein seltsames Leuchten aus dem Swimming-Pool.

Und jetzt ist auch noch Sandy von Dr. Fred entführt worden, um an einem bizarren Experiment teilzunehmen – als Versuchskaninchen. Sofort machen sich drei Freunde auf den Weg zur seltsamsten, spannendsten und komischsten Rettungs-Aktion, die Ihr Computer je gesehen hat.

Die C 64-Version von Maniac Mansion ist schon über anderthalb Jahre in der „Power-Play"-Leser Hitparade. Jetzt gibt es diesen Klassiker mit toller neuer 16-Bit-Grafik auch für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer. Natürlich komplett in Deutsch.

What is radioactive slime

You can't pass until you feed me!

Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

Jetzt auch auf 16 Bit!
Komplett in Deutsch

LUCASFILM™ GAMES

HITPARADEN

LESER-HITS



		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(2)	Populous	Electronic Arts	4. Monat
2.	(1)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	12. Monat
3.	(3)	Microprose Soccer	Microprose	9. Monat
4.	(5)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	7. Monat
5.	(4)	Elite	Firebird	32. Monat
6.	(7)	Dungeon Master	FTL	14. Monat
7.	(6)	Grand Prix Circuit	Accolade	6. Monat
8.	(8)	R-Type	Electric Dreams	6. Monat
9.	(18)	Test Drive II — The Duel	Accolade	3. Monat
10.	(20)	Kick Off	Anco	3. Monat
11.	(13)	Pirates	Microprose	23. Monat
12.	(—)	Lords of the Rising Sun	Cinemaware	1. Monat
13.	(—)	Grand Monster Slam	Golden Goblins	1. Monat
14.	(14)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	19. Monat
15.	(16)	The Last Ninja II	System 3	9. Monat
16.	(12)	Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	4. Monat
17.	(15)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	19. Monat
18.	(—)	RVF Honda	MicroStyle	1. Monat
19.	(9)	TV Sports Football	Cinemaware	5. Monat
20.	(19)	Pool of Radiance	SSI	7. Monat

Zum zweiten Mal erobert Populous Platz 1

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer und Videospiel-Systeme. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top-20-Platz in einer der nächsten Ausgaben.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszusortieren. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Christian Donauer, Neumarkt
Matthias Eichner, Puchheim
Stefan Holitschke, Hunzen
Oliver Kalek, Hannover
Uwe Kimmich, Ulm
Matthias Kluth, Itterbeck
Stefan Kölbl, Rüsselsheim
Marco Kula, Leopoldshöhe
Reiner Ovelgönne, Essen
Michael Roller, Ulm
Thomas Schmitz, Wedel
Alexander Sticht, Gettorf

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **Police Quest II** (Sierra)
- **Spherical** (Rainbow Arts)
- **Kult** (Exxos)
- **Sim City** (Maxis)
- **New Zealand Story** (Ocean)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. **Indiziertes Spiel**
2. **Microprose Soccer** (Microprose)
3. **Forgotten Worlds** (U.S. Gold/Capcom)
4. **Dragon Ninja** (Ocean)
5. **Emlyn Hughes International Soccer** (Audiogenic)
6. **Silkworm** (Virgin)
7. **Run the Gauntlet** (Ocean)

Billigspiele und Compilations:

1. **Enduro Racer** (Hit Squad)
2. **Postman Pat** (Alternative)
3. **Daley Thompson's Decathlon** (Hit Squad)
4. **Indiziertes Spiel**
5. **Treasure Island Dizzy** (Code Masters)
6. **Fast Foot** (Code Masters)
7. **Gauntlet II** (Kixx)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Populous
2. Zak McKracken
3. F-16 Falcon
4. Microprose Soccer
5. Elite

Atari ST

1. Populous
2. Dungeon Master
3. F-16 Falcon
4. Elite
5. Zak McKracken

C 64/128

1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Grand Prix Circuit
4. The Last Ninja II
5. Pirates

MS-DOS-PCs

1. F-16 Falcon
2. Grand Prix Circuit
3. Zak McKracken
4. Space Quest III
5. Police Quest II

Sega Master System

1. Phantasy Star
2. Wonderboy in Monsterl.
3. R-Type
4. California Games
5. Golvellius

Nintendo

1. Zelda II
2. Super Mario Bros. II
3. Gradius
4. The Goonies II
5. Trojan

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Hitparaden-Karten bitte an diese Adresse



BATMAN

Harte Zeiten für schlimme Schurken: Der Rächer Batman räumt in Gotham City auf. Ab 26. Oktober in Ihrem Kino.

Man lebt gefährlich in Gotham City. Die Polizei kann die kleinen Gauner nicht mehr kontrollieren und die großen Gauner kontrollieren fast die gesamte korrupte Polizei. Eines Tages fängt die Gerüchte-Küche an zu brodeln: Angeblich macht eine zwei Meter große Fledermaus Jagd auf Verbrecher und schert sich dabei einen Dreck um die Polizei. Und der Mann im Fledermaus-Kostüm, der sich "Batman" nennt, macht auch vor den großen Ganoven nicht halt. Darunter ist Jack Napier, ein psychopathischer Killer, den Batman bei einem Überfall auf eine Chemie-Fabrik beinahe stellt. Doch Napier stürzt in einen Bottich hochgiftiger Chemikalien und verwandelt sich in den Joker: weißes Gesicht, grüne Haare und ein auf ewig in das Gesicht gebranntes Grinsen sind seine Kennzeichen.

Nebenbei hat Batman noch ein anderes Problem: Die hübsche Reporterin Vicky Vale beschäftigt sich beruflich mit Batman und privat mit Batmans wahrer Identität. Denn hinter dem Rächer mit dem Cape verbirgt sich der Millionär Bruce Wayne. Dem fällt es schwer, sich zwischen der schönen Vicky und dem weniger schönen Kampf mit dem Joker zu entscheiden.

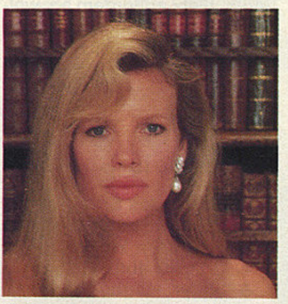
Batman hielt im Sommer in den amerikanischen Kinos unangefochten die Nummer 1 in der Gunst des Publikums. Ihm konnten selbst Kassenschlager wie "Indiana Jones III", "Ghostbusters II", "Star Trek V" und der neue James Bond nicht das Wasser reichen.

Dabei war im Januar dieses Jahres von vielen prophezeit worden, daß dieser Film nur katastrophal werden könnte: Hauptdarsteller Tim Burton ist ein eher schmächtiger Kerl, der bisher in Komödien gespielt hatte ("Beetlejuice", "Mr. Mom"). Der junge Regisseur Tim Burton hatte ebenfalls nur mit Komödien von sich reden gemacht. Nur über eins waren sich Comic-Fans und Film-Produzenten einig: Es gibt keinen anderen Schauspieler als Jack Nicholson, um den Joker zu darzustellen.

Daß all diese düsteren Prophezeiungen nicht eintreffen würden, bewies der Batman-Filmverleih Warner Bros. im März. Sie brachten einen 30-Sekunden-Trailer in die amerikanischen Kinos. Prompt zahlten Batman-Fans Eintritt für alle möglichen Filme, nur um diese halbe Minute Vorgeschmack immer wieder zu sehen. Denn Tim Burton sah im Batman-Dress noch mächtiger aus als die Comic-Figur; die Dekorationen waren atemberaubend und überhaupt war der ganze Film einfach um Klassen besser, als man ihn sich vorgestellt hatte. Weitere Stars wie Kim Basinger, Jack Palance und Billy Dee Williams heizten die Erwartungen weiter auf.

Zu einem guten optischen Spektakel gehört mehr — und auch hier wurden schwere Kaliber aufgefahren. 13 Wochen lang verwandelten Technik-Zauberer unter der Leitung von Anton Furst die englischen Pinewood-Studios in die futuristische Metropole Gotham City. Regisseure mit Plänen für bombastische Bauten kommen um diese Studios nicht herum, entstanden hier doch die Planeten-Landschaften für die "Krieg der Sterne"-Trilogie und zahlreiche Sets für die James-Bond-Filme.

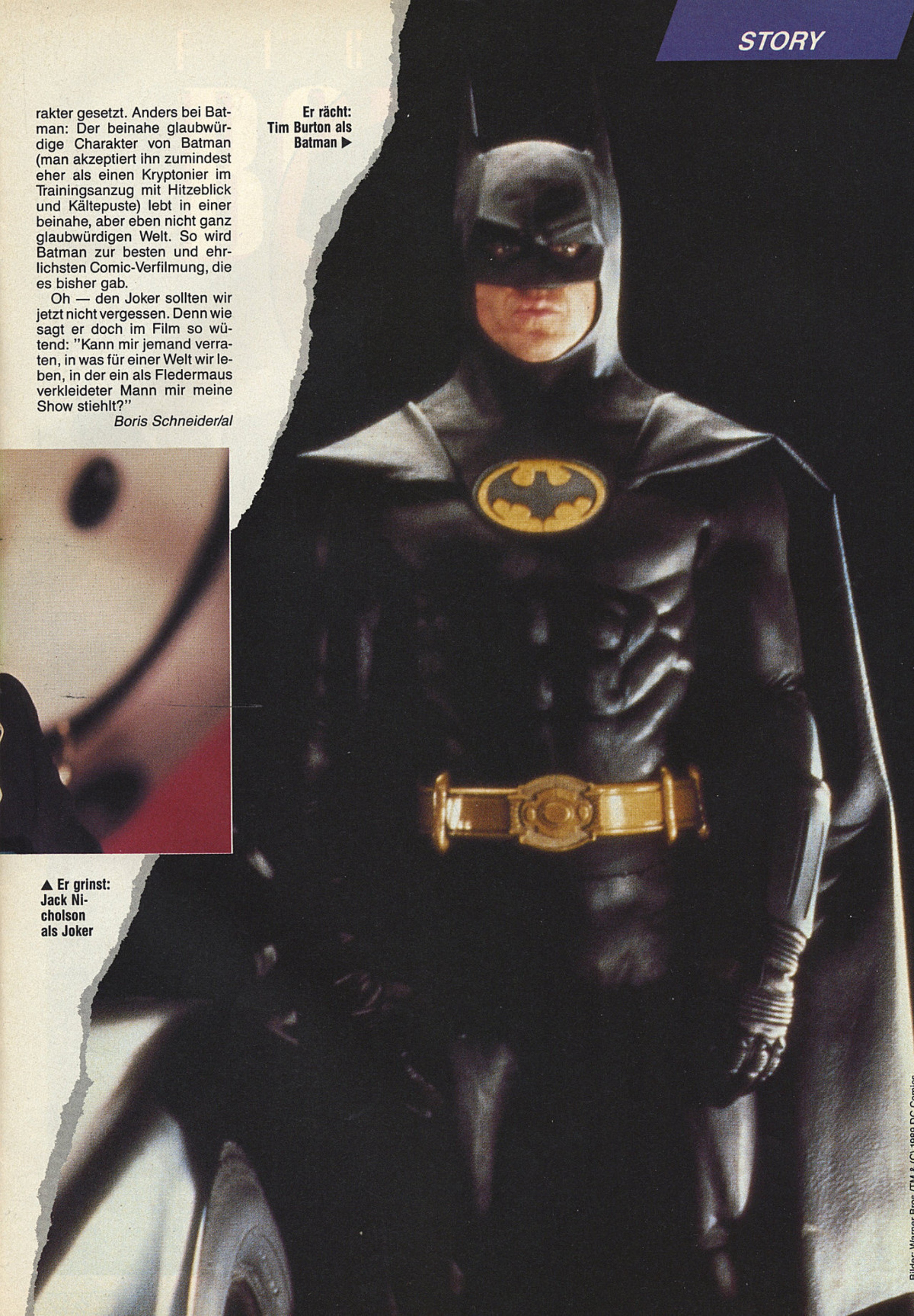




Sie forscht: Kim Basinger als Vicki Vale

18 Hallen und das große Freigelände wurden hermetisch abgeschirmt, um die Dreharbeiten unter höchster Geheimhaltung durchzuführen. Für die Presse war jeglicher Zutritt verboten, was schließlich eine englische Tageszeitung auf die Idee brachte, im Hubschrauber-Tiefflug ein paar spärliche Fotos von den Bauten zu machen. Was da entstand, war nicht einfach den Comics entnommen. Gotham City wurde zu einer schäbigen, dreckigen Stadt, mit Gaunern und Bettlern in den Straßen, beklemmender Architektur und Straßenschluchten, die niemals die Sonne sehen. Was die Welt von Gotham City so irreal macht, ist das Zusammentreffen aller möglichen Stil-Richtungen dieses Jahrhunderts: So hat Batman in seiner Bathöhle modernstes Video-Equipment herumstehen, doch die Gehäuse, Schalter und Knöpfe sehen aus, als hätte man in den 20er Jahren gebaut.

Der Film-Batman ist ein normaler Mensch. Erst kugelsichere Weste und Kraftverstärker, Batmobil und Bat-Jet machen ihn zum Superhelden. Legt er sein Bat-Kostüm ab, hat er keine Chance gegen Joker und Konsorten und tritt als Bruce Wayne sofort den Rückzug an. Die meisten Comic-Verfilmungen der letzten Jahre haben Comic-Fans und Film-Freunde enttäuscht. Beispiel "Superman": In eine typische, glaubwürdige Stadt von heute wird ein unglaubwürdiger Cha-



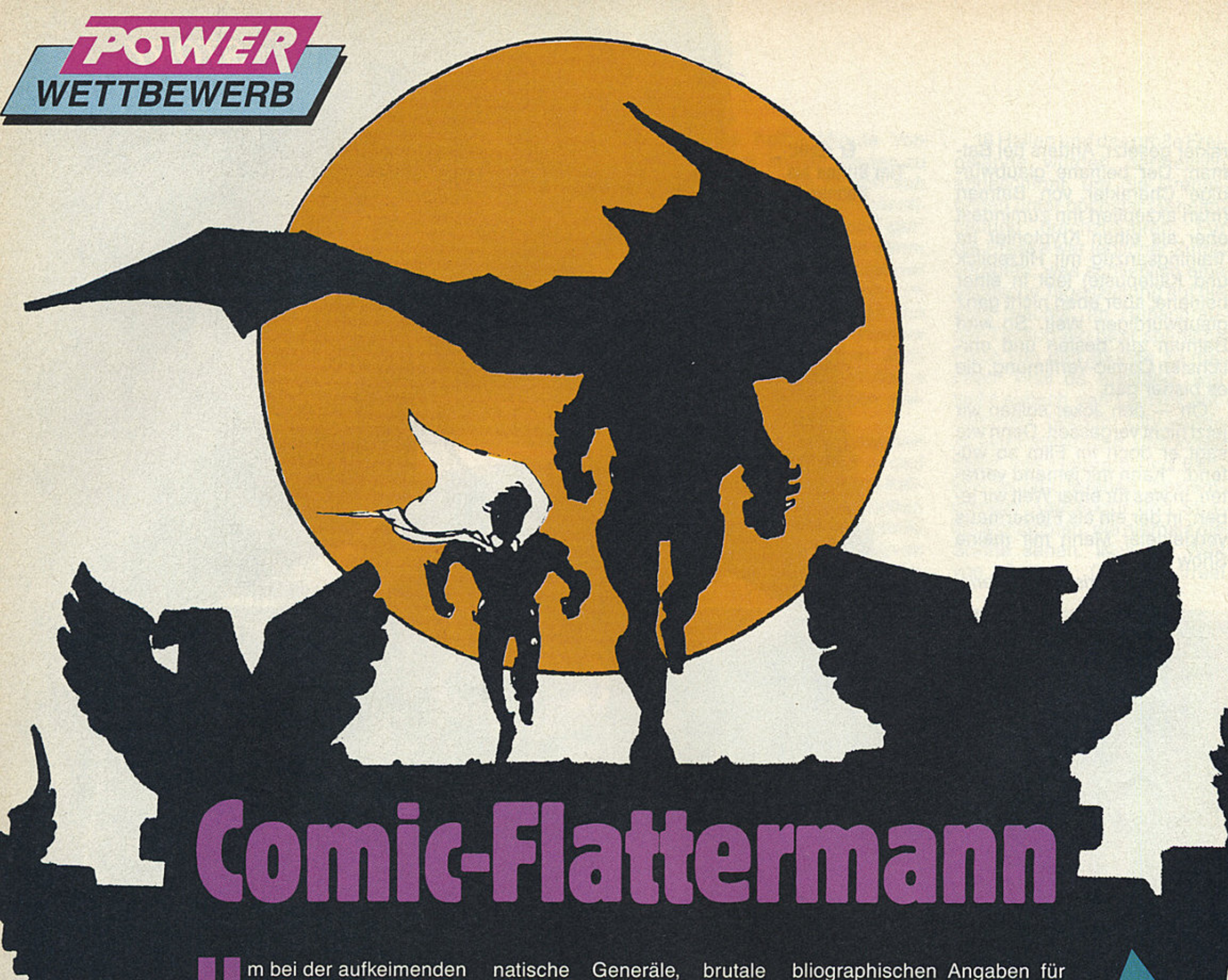
rakter gesetzt. Anders bei Batman: Der beinahe glaubwürdige Charakter von Batman (man akzeptiert ihn zumindest eher als einen Kryptonier im Trainingsanzug mit Hitzeblick und Kältepuste) lebt in einer beinahe, aber eben nicht ganz glaubwürdigen Welt. So wird Batman zur besten und ehrlichsten Comic-Verfilmung, die es bisher gab.

Oh — den Joker sollten wir jetzt nicht vergessen. Denn wie sagt er doch im Film so wütend: "Kann mir jemand verraten, in was für einer Welt wir leben, in der ein als Fledermaus verkleideter Mann mir meine Show stiehlt?"

Boris Schneider/al

Er rächt: Tim Burton als Batman ▶

▲ Er grinst: Jack Nicholson als Joker



Comic-Flattermann

Um bei der aufkeimenden "Batmania" mitreden zu können, muß man zumindest einen Comic-Band gelesen haben: "Batman — Die Rückkehr des dunklen Ritters". Zeichner Frank Miller schuf nach der Figur von Bob Kane ein 200 Seiten starkes Comic-Buch, das die Kälte eines "Film noir" und Härte eines Stahlmantelgeschosses ausstrahlt. Der Comic wurde in den USA mit allen wichtigen Preisen ausgezeichnet, unter anderem mit fünf Kirby Awards.

Die Handlung: Nach dem Mord an seinen Eltern rächte sich Millionärssohn Bruce Wayne und säuberte als "Batman" Gotham City von Kriminellen. Ein typischer Comic-Held war geboren: Hart wie Stahl, gerecht wie das Gesetzbuch, doch sterblich wie wir alle. Der Polizei war's nur recht, der Bürgermeister jubelte, die Bürger nickten selbstgefällig. Nach dem großen Aufräumen hängte Batman sein Kostüm an den Nagel und zog sich ins Privatleben zurück. Doch nach zehn Jahren kehrt der angegraute Rächer in eine Welt zurück, die er nicht mehr versteht: morbide Killergangs, fanatische Generäle, brutale Teenies und selbstsüchtige Bürgermeister regieren die Stadt. Batman räumt auf. Und das so gründlich, daß ihn keiner länger dulden will. Und dann hetzen ihm die ehemaligen Bewunderer den keimfreien, erz-reaktionären Super-Opportunisten Superman auf den zerbrechlichen Hals...

Für alle, die an dem Comic interessiert sind, hier die bibliographischen Angaben für Eure Buchhandlung:
Frank Miller, Batman — Die Rückkehr des dunklen Ritters, 200 Seiten, Carlsen Verlag/ Edition Comic Art, 29,80 Mark, ISBN 3-551-02835-4. *al*

Aus: Batman, "Die Rückkehr des dunklen Ritters", erschienen im Carlsen Verlag. Batman ist ein Trademark von DC Comics Inc. Copyright DC/Carlsen Verlag Hamburg.

WETTBEWERB

Die Comic-Spezialisten des Carlsen-Verlags stellten uns freundlicherweise zehn Exemplare des Frank Miller-Buchs "Batman — die Rückkehr des dunklen Ritters" zur Verfügung. Jeder Gewinner bekommt zusätzlich das "Batman"-Spiel von Ocean für seinen Computer-Typ geschenkt. **Drei Fragen** müßt Ihr beantworten:

— Wer spielt im Batman-Film den Joker?

— Wie heißt die Reporterin, die Batmans wahrer Identität auf die Spur kommen will?

— Wie heißt der Regisseur des neuen Batman-Films?

Schreibt Eure drei Antworten auf eine Postkarte. Bitte vergeßt nicht anzugeben, welchen Computer Ihr besitzt. Schickt die Karte an:
Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: BATMAN
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1.12.1989, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen Euch viel Glück. *al*



Batman - Das Spiel

Die Batman-Renaissance findet nicht nur in Comic und Kino statt, sondern auch auf Computer-Bildschirmen. Ocean will bis Anfang Oktober ein neues Spiel rund um den maskierten Recken mit dem Fledermaus-Cape veröffentlichen.

Batman gehört damit zu den beliebtesten Helden der Software-Szene, denn in diesem Programm feiert er seinen dritten Auftritt. Bereits vor einigen Jahren veröffentlichte Ocean ein Batman-Computerspiel. In diesem Action-Adventure von Jon Ritman wuselte ein recht niedlich geratenes Batman-Sprite durch Dutzende von 3D-Räumen, sprang in der Gegend herum und sammelte nützliche Gegenstände auf.

Ein Superheld schwingt sich heran ...

... gleich sind die bösen Buben dran (ST-Version)

Ende 1988 folgte "Batman — The Caped Crusader", eine weitere Ocean-Veröffentlichung. Diesmal nahm sich das Programmier-Team "Special FX" den Superhelden vor und schuf ein weiteres Action-Adventure; diesmal allerdings ohne 3D-Effekt, allerdings mit wesentlich mehr Action und mehr Comic-Feeling.

Auch das dritte Batman-Computerspiel stammt von Ocean. "Batman — The Movie" hält sich inhaltlich eng an den neuen Batman-Kinofilm. Spielerisch liegt der Schwerpunkt klar bei der Action. Der Kampf gegen Batmans Erzfeind, den Joker, führt Euch durch vier Levels. Im einzelnen handelt es sich um eine Patrouillenfahrt durch Gotham City im Batmobil, einen Laborbesuch, um das Nervengift des Jokers zu analysieren, ein Rendezvous mit dem Joker in einer Chemie-Fabrik und zu guter Letzt steigt der entscheidende Kampf auf Leben und Tod gegen diesen Superschurken.

"Batman — The Movie" entsteht unter den Fittichen des Ocean-Programmier-Teams, das bereits zwei sehr erfolgreiche Film-Umsetzungen schrieb. Das neue Batman-Spiel wird in Kürze für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Wir hätten Euch an dieser Stelle gerne einen Test präsentiert, aber die Programmierer wurden erst nach Redaktionsschluß mit dem Spiel fertig, nächsten Monat gibt's mehr. *hl*



LIFE & DEATH

Leben und leben lassen

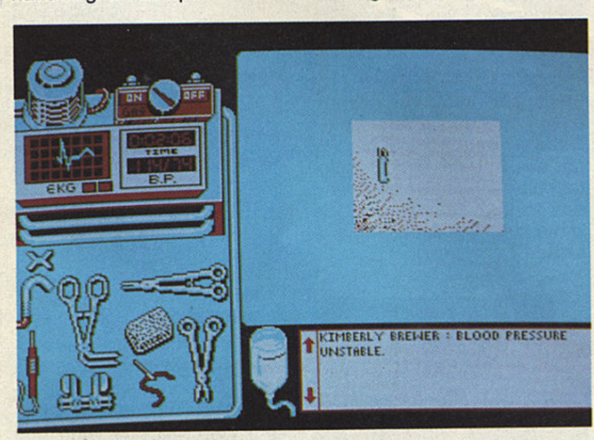
Skalpell, Tupfer und EKG — die *POWER PLAY*-Redaktion läßt Profis ran: Ärzte im Klinikum Großhadern testen die Krankenhaus-Simulation "Life & Death".

MS-DOS
89 Mark (Diskette) ★ Software Toolworks

Können Sie kein Blut sehen? Nicht verzagen: Der Traum von Schwarzwaldklinik, feschen Schwestern und braungebrannten Brinkmanns kann trotzdem in Erfüllung gehen. "Life & Death" simuliert ein komplettes Krankenhaus mit Patienten, Personal und Operationssaal auf Ihrem Bildschirm. Maus und Tastatur ersetzen Skalpell und Spritze. Wir installierten Life & Death auf dem MS-DOS-PC der chirurgischen Forschung im Klinikum München-Großhadern.

"Hat er denn Fieber?" Dr. med. Lumper, der sich das Programm interessiert anschaut, wirkt ratlos. Sein erster Computer-Patient zwinkert zwar nett mit den Augen, doch eine "Blick-Diagnose" erlaubt die CGA-Grafik nicht. Das Krankenblatt am Bettrand enthüllt die wichtigsten Informationen: Dem Patienten ist übel, ein wenig schwindlig und Bauchschmerzen hat er auch. Also klickt Dr. Lumper auf den Bauch des Patienten und tastet ab. Die Maus ersetzt dabei den zarten Medizinerfinger. Erwischt Dr. Lumper eine empfindliche Stelle, gibt der Patient via Lautsprecher laut und deutlich sein Mißfallen kund ("Autsch!"). Sobald er zaghaft anfragt, ob Sie auch wirklich Arzt sind, sollten Sie aufhören, seine schmerzenden Stellen zu malträtieren. Man hat die Wahl zwischen Röntgen, Ultraschall, Operieren, Beobachten oder medikamentöser Behandlung. Dr. Lumper läßt den Patienten röntgen, dann schickt er ihn zum Ultraschall.

"Kann man nicht mehr machen? Das ist doch nicht genug für eine Diagnose!" Dr. Lumper vermißt Blutwerte und würde dem Patienten gerne in den Hals schauen. Doch Life & Death verweigert ungnädig diese Information und schickt den erfahrenen Chirurgen vor den Computer-Chefarzt, der im Programm die Rolle des Beraters übernimmt. Die richtige Diagnose lautete "bakterielle Infektion", wird Dr. Lumper belehrt, und die verlangt nach Antibiotika. Röntgen und Ultraschall waren fehl am Platze.



Der Blutdruck fällt, die Werte sinken, dem Chirurgen tut er mächtig stinken. (MS-DOS/EGA)

Dazu Dr. Lumper: "Diffuse Bauchschmerzen führen zu keiner definitiven Diagnose. Ich gebe doch keine Antibiotika, nur weil der Patient Bauchweh hat." Der Nächste, bitte…

Beim zweiten Patient gelingt die Behandlung besser. Dr. Lumper hat inzwischen Verstärkung erhalten: Die halbe Belegschaft des Instituts nutzt die Mittagspause, um sich hinter dem Bildschirm aufzubauen. Nach langer fachlicher Diskussion einigt man sich, drei kleine Punkte im Röntgenbild als Nierenstein anzuerkennen. Die Überweisung zum Urologen bewegt den Computer-Chefarzt zu dickem Lob. Dr. Lumper strahlt und geht bestärkt zum nächsten Fall.

Druckschmerz in der rechten Leiste, kein Stein im Röntgenbild — die Diagnose ist sonnenklar: akute Blinddarmentzündung. Jetzt ist der Chirurg in seinem Element: Der Patient muß schnell operiert werden. Gewissenhaft wäscht man sich im Programm die Hände, zieht die OP-Handschuhe an, desinfiziert den Patienten und deckt das Operationsgebiet mit sterilen Tüchern ab. Blutdruck und Herzschlag sind im Normbereich.



Dr. Lumper: "Ich gebe doch keine Antibiotika."



Dr. Kuhnle: "Ein wenig OP-Luft schnuppern"

Ein letzter Check, dann kann die Narkose gestartet werden. Der Mauspfeil greift sich das Skalpell. Die ruhige, geübte Hand setzt langsam einen exakten Hautschnitt. Kleine Blutungen stillt Dr. Lumper mit Klemme und Kauter. Alles läuft nach Plan.

Doch halt: Es piept hektisch. Der Blutdruck sinkt rapide: 90/70. Aufregung beim medizinischen Team. 80/60, der Blutdruck fällt weiter. Lumper zögert: Was soll man aus dem beschränkten Angebot an Medikamenten nehmen? "Dopamin" — fast einstimmig treffen die erfahrenen Operateure die richtige Entscheidung. Der Blutdruck: 60/40. Die Maus zuckt zur Spritze — zu spät. Ein schriller Warnton und die Null-Linie im EKG künden vom Hinscheiden des Patienten. Exitus.

Dem erschreckten Team bietet sich das ermunternde Bild einer Leichenkammer, gefolgt vom zynisch lächelnden Computer-Chefarzt. Dieser schickt den Operateur nach einem kurzen Tadel wieder in die Mediziner-Schule. Kommentar von cand. med. Franz Leipfinger nach diesem zermürbenden Erlebnis: "Gibt's auch Aspirin für den Chirurgen?" Nach überstandenem Schock und Trocknen der schweißnassen Hände kommt die Kritik: "Das Spiel ist mit Vorsicht zu genießen", warnt Dr. Lumper, "wer nach mehreren Schulbesuchen einige Patienten erfolgreich behandelt hat, erhält leicht den Eindruck, Bauchschmerzen von Freunden diagnostizieren zu können.

Dr. Wolfram Müller meint: "Manche chirurgische Instrumente sind nur durch Ausprobieren zu identifizieren. Wie soll sich da ein Nicht-Mediziner auskennen? Bildschirmfotos mit genauer Bezeichnung der Instrumente würden die schmalbrüstige Anleitung aufwerten."



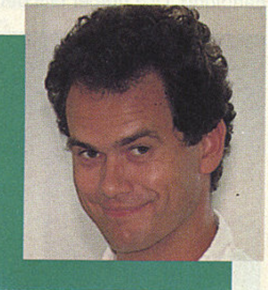
Dr. Leipfinger: "Gibt's auch Aspirin?"

EKG mit CGA

"Life & Death" ist keine Simulation im herkömmlichen Sinne, sondern ein eingeschränktes Operations- und Diagnose-Spiel. Man muß lediglich die richtige Reihenfolge einhalten, um erfolgreich zu operieren. Die verschiedenen Fälle verlaufen immer gleich. Den Anspruch, ein medizinisches Lehrprogramm zu sein, will Life & Death gar nicht erfüllen; um Mediziner zu werden, sollte man ohnehin besser die Universität aufsuchen.

Damit die richtige Stimmung aufkommt, liegen der Packung ein Paar (unsterile) OP-Handschuhe nebst Mundschutz bei; das Handbuch dagegen ist nicht sonderlich ausführlich. Life & Death läuft nur auf PCs mit mindestens 512 KByte RAM. Egal, ob eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte installiert ist, es wird immer nur die bescheidene CGA-Grafik ausgenutzt. Kein Wunder, daß die Patienten etwas bleich um die Nase sind... *al*

"Ich bin gegen Computerspiele", Dr. Gerhard Kuhnle hält seine Meinung nicht hinterm Berg, "wem's Freude macht, der kann mit Life & Death aber ein wenig OP-Luft schnuppern. Trotz einiger Unstimmigkeiten hält sich das



Dr. Müller: "Wie soll man sich da auskennen?"

Programm dicht an medizinische Tatsachen. Doch das ganze Spektrum einer Appendektomie (Blinddarm-Operation) zum Beispiel kann das Programm nicht bieten." Auch wenn Life & Death nicht dem medizinischen Alltag entspricht, in einem waren sich die Ärzte alle einig: "Lustig ist's." Franz Leipfinger spricht aus, was alle denken: "Laßt mich den nächsten operieren!" *Alric Rüther/al*

Rock'n Roll

Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik: 77	Sound: 91	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Schlaues Geschicklichkeits-Spiel voll fetziger Musik		

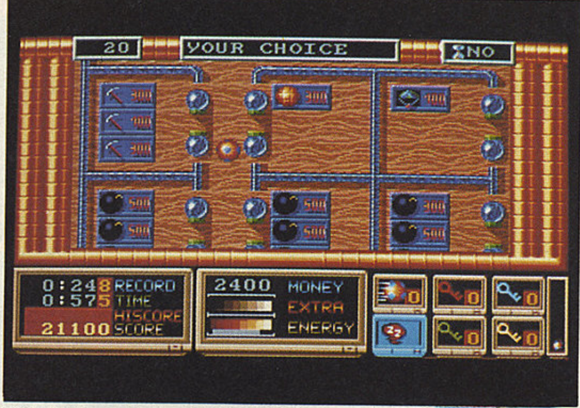
Keine Aliens müssen abgeschossen, kein Zauberer besiegt werden und zum Schluß des Spiels wartet kein Obermonster auf Euch. In "Rock'n Roll" gibt's wenig Schnickschnack, aber um so mehr spielerische Details. Eine blaugetupfte Kugel muß in 32 großen Levels den Ausgang finden, der zugleich der Eingang zum nächsten Level ist.

Die Spielfläche schwebt über einem endlosen Abgrund. Hier gehen die Probleme schon los. Man darf die Kugel auf keinen Fall über den Rand steuern, sonst stürzt sie ab. Teile des Spielfelds sind ziemlich brüchig. Rollt die Kugel ein paar Mal darüber hinweg, lösen sich die Bodenplatten auf. Der Weg führt über Hügel und Abhänge, Eisflächen machen das Rollen zur Rutschpartie, und Pfeile lassen die Kugel nur in eine Richtung rollen.

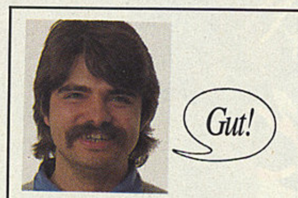
Einige Abschnitte sind durch pulsierende Energiefelder abgeschirmt, die sich rhythmisch ein- und ausschalten. Andernorts gibt's Schiebetüren, die sich ebenfalls nur für ein paar Augenblicke öffnen. Der Kugel wird Lebensenergie abgezogen, wenn sie in eine Schiebetür eingeklemmt, von einem Energiefeld angesengt oder von einer der zahlreichen Säurepfützen angeätzt wird. Zwei sehr bequeme Transportmittel helfen weiter: Teleporter und Röhren. Die Röhren bewegen die Kugel von selbst zu einem anderen Ort, Teleporter zaubern sie sofort an eine andere Stelle im Level.

Bis hierhin wäre der Weg der Kugel noch recht einfach, wenn da nicht die Türen wären. Türen gibt's in vier verschiedenen Farben und sie lassen sich nur mit den entsprechend farbigen Schlüsseln öffnen, die zumeist weit verstreut herumliegen. Manchmal trifft man auch auf Schalter, die von Level zu Level unterschiedliche Funktionen haben: Mal öffnet sich nach Schalterberührung ein Durchgang, mal taucht ein dringend benötigter Schlüssel auf oder Richtungspfeile drehen sich um.

Durch das Berühren von "Shop"-Feldern könnt Ihr Extras für die Kugel kaufen. Zur Auswahl stehen z.B. "Speed Ups" (mehr Tempo), Panzerung (die Kugel wird zum Rammbock und kann brüchige Mauern knacken), Spikes (bessere Steuerung auf Eis), Fallschirme (bewahren vor Abstürzen) und Bomben (Aufsprengen von Hindernissen). Bezahlt wird mit Geld oder, wenn man mal Pleite ist und ein Extra dringend benötigt, mit Lebensenergie. In den Shops bekommt Ihr auch die dringend benötigten Reparatur-Sets, mit denen man über dem Abgrund eigene Wege bauen kann. Das ist manchmal die einzige Möglichkeit, zum Ausgang zu gelangen. Gespielt wird auf Zeit und Punkte, wobei jeder Level eine speicherbare Bestzeit-Tabelle hat. Punkte erhaltet Ihr für die zahlreichen in der Landschaft herumliegenden Diamanten. *hf*



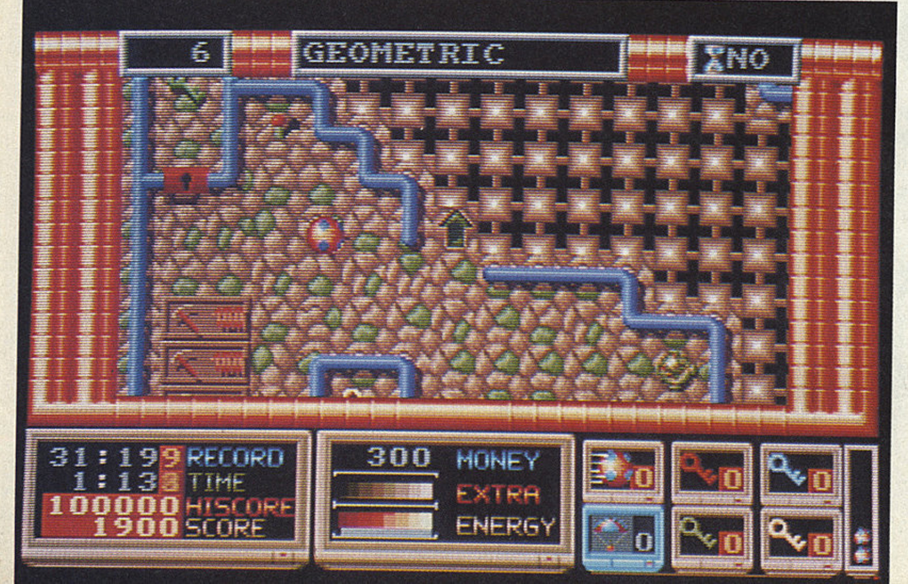
Viele Extras stehen zur Wahl (Amiga)



Eine ausgezeichnete Steuerung, feine Grafik, Spitzenmusik, ausgetüftelte Puzzles und viele Extras lassen Rock'n Roll zu einem herrlich erfrischenden Spielespaß werden. Wer einmal angefangen hat, die kleine Kugel durch die 32 vertrackten Levels zu rollen, hört so schnell nicht wieder auf. Einziges Manko ist, daß der Spieler gerade am Anfang von den vielen Spielelementen geradezu erschlagen wird. Rock'n Roll ist ein Muß für alle, die sich schon an "Bombuzal" und "Quedex" die Zähne ausgebissen haben.



Die Spielelemente von Rock'n Roll sind zwar alle nicht neu und in der einen oder anderen Form schon mal in anderen Spielen vorgekommen. Wichtig ist jedoch die Mischung und die stimmt hier hundertprozentig. Es gibt keinen Level, der unfair oder unspielbar ist. Die Maussteuerung ist beim Amiga extrem gefühlvoll und die sehenswerte Grafik wechselt von Level zu Level. Um die Langzeit-Motivation zu steigern, gibt es versteckte Warp-Zonen, um mehrere Levels zu überspringen. Und dann erst die Musik: Die zehn verschiedenen Stücke bieten vom Pop bis zum Rock'n Roll echte Ohrwürmer. Ein Mega-Lob an den Musiker; die Songs sind nicht nur technisch prima, sondern auch glänzend komponiert.



◀ Kugel-Knobelei mit exakter Maussteuerung (Amiga)

Dynamite Dux

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Activision

Grafik: 72	Sound: 51	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 68		
Energische Enten mit Dynamit in den Fäusten sorgen für Action		

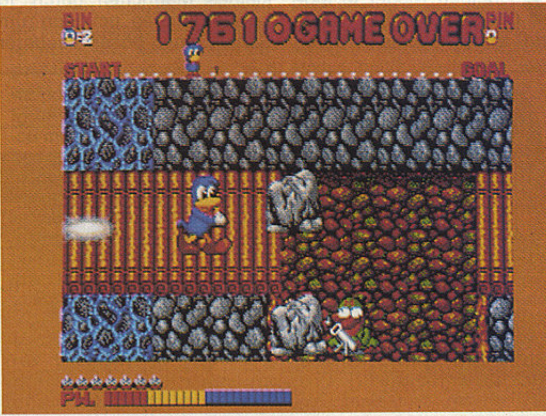
Solch herzige Handlungen erwärmen das Herz jedes zartbesaiteten Spielers: Ein kleines Mädchen hüpft mit seinen beiden Lieblingsenten durch Wald und Wiesen. Doch da kommt der unvermeidliche Superschurke angerollt und kidnappt die Kleine. Die treuen Enten namens Bin und Pin sind gar nicht scharf auf einen Platz im Tierheim und watscheln los, um Frauchen zu retten.

"Dynamite Dux" ist ein Actionspiel der Marke "Niedlich und knuddelig". Nicht muskelstrotzende Heroen, sondern herzige Zeichentrick-Tiere sind die Helden. In den sechs Levels — zwischendurch gibt's zwei Bonus-Runden — lauern putzige Gegner auf das Enten-Doppel. Nur gut, daß manchmal eine Extrawaffe auf dem Weg liegt. Die Enten können ihren Widersachern z.B. mit Bomben, Flammenwerfern oder Lenkraketen einheizen.

Mit dem Joystick läßt man die Enten laufen und schlagen. Zum Springen ist ein Hieb auf die Leertaste nötig. Wenn alle Leben futsch sind, könnt Ihr dreimal mit "Continue" an der gleichen Stelle weiterspielen. Lediglich bei den ST- und Amiga-Versionen können zwei Spieler gleichzeitig im Enten-Duett antreten. *hl*



Action ohne Reue: Bei Dynamite Dux wird geprügelt, geschossen, gebombt und geflammt, ohne daß das Spiel brutal wirkt. Ganz im Gegenteil: Die mit grimmigem Gesichtsausdruck und dicker Kanone im Anschlag watschelnden Enten wirken wie eine Parodie auf bierernste Söldner-Spektakel. Man darf sich von dem Programm aber keine Wunderdinge erwarten. Einige Obergegner sind ohne Extrawaffe kaum zu besiegen, das Spielprinzip bietet nichts Neues und nach Erkundung aller Levels schlafft die Motivation ab. Der Spielwitz ist dennoch nicht ohne. Die originelle Jux-Grafik verleitet immer wieder zu einem neuen Versuch. Wer ein herziges Actionspiel sucht, wird hier fündig.



Niedliche Ente mit großem Kaliber (ST)

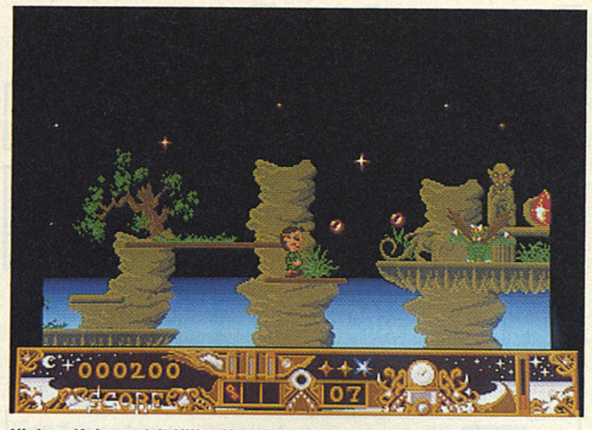
Twinworld

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Blue Byte

Grafik: 72	Sound: 67	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 69		
Such- und Sammelspiel mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung		

Die Jump-and-Run-Spiele scheinen wieder in Mode zu kommen. "Twinworld" ist der neueste Vertreter der Gattung. Hier muß sich ein kleines Männchen durch 16 Levels kämpfen, um dann zum Schluß einen bösen Zauberer zu besiegen. In den Levels wartet jede Menge Getier auf den Kleinen, das er tunlichst nicht berühren sollte. Zur Verteidigung stehen ihm Energiebälle zur Verfügung, die er in hohem Bogen werfen kann. Die Energiebälle gibt's in drei Stärke-Stufen, wobei der Held nur eine begrenzte Anzahl pro Typ zur Verfügung hat.

Den Namen Twinworld verdankt das Spiel der Tatsache, daß der Kleine seinen Weg durch zwei verschiedene Welten finden muß: der Außen- und der Innenwelt. Geht's einmal in der einen Welt nicht weiter, muß er durch eine Tür in die andere Welt gehen. Die Türen lassen sich nur öffnen, wenn der passende Schlüssel aufgesammelt wurde. Zusätzlich muß in den 16 Levels je ein Teil eines Amulettes gefunden werden, mit dessen Hilfe man den Schlußkampf mit dem Zauberer wagen kann. *hf*



Kleiner Knirps wirft Killer-Kugeln (Amiga)



Im ersten Moment sieht das Spiel toll aus: Da tummeln sich schön animierte Sprites, die Landschaft ist hübsch und eine nette Musik spielt im Hintergrund. Die Ernüchterung kommt, wenn man versucht, einen Gegner zu erledigen. Da der Energieball in einer Bogenlinie von der Spielfigur geworfen wird, fliegt das Geschoß meist in hohem Bogen über den Gegner hinweg und verpufft harmlos auf dem Boden. Das ist besonders angesichts der begrenzten Anzahl von Bällen kein schöner Effekt. Außerdem kann man einige Plattformen und Gegner nur schwer erkennen. Hier hätten ein paar gröbere Farbabstufungen Wunder gewirkt. Von diesen Schnitzern abgesehen ist Twinworld ein passables Plattformspiel und Fans dieses Genres durchaus zu empfehlen.

Bloodwych

Atari ST (Amiga, C 64)
49 Mark bis 79 Mark (Diskette) ★ Imageworks

Grafik: 70	Sound: 29	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 74		
Dungeon-Entdeckung im Duett: Rollenspiel für Pärchen		

Bloodwych" ist ein neues Rollenspiel in "Dungeon Master"-Machart. Die 3D-Darstellung der Labyrinthe, die Zaubersprüche und die Benutzerführung ähneln sehr stark dem berühmten Vorbild. Aus 16 Helden und Heldinnen könnt Ihr Euch Eure Traumtruppe zusammenstellen. Den Charakteren stehen vier Berufe zur Auswahl: Meuchelmörder, Magier, Krieger und "Allround-Abenteurer" ohne besondere Stärken und Schwächen. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen können bei Bloodwych alle Charaktere im Laufe der Zeit Zaubersprüche lernen. Trotzdem hat es ein Magier beim Zaubern natürlich leichter als ein tumber Schwertschwinger. Wichtig ist auch, daß hier die Zaubersprüche dosiert werden können. Je mehr Magiepunkte Ihr in einen Spruch legt, desto stärker wird er.

Unterwegs findet Ihr neben den obligatorischen Monstern auch noch harmlose Wanderer, mit denen Ihr Euch unterhalten könnt. Rüstungen, Waffen, magische Gegenstände und Nahrung, ohne die Eure Party verhungern müßte, können ebenfalls unterwegs aufgegabelt werden. Was Ihr nicht braucht, könnt Ihr in einem der zahlreichen Läden verkaufen.

Besonders auffallend ist im Zwei-Spieler-Modus von Bloodwych, daß der Bildschirm horizontal in zwei Hälften gesplittet ist. Hier können zwei Spieler gleichzeitig und völlig unabhängig voneinander mit eigenen Parties durch die Dungeons wandern. Im Ernstfall könnt Ihr Euch auch gegenseitig die Köpfe einschlagen. Sinnvoller ist es aber, wenn Ihr Eure Schritte untereinander absprecht, denn einige Puzzles sind in diesem Modus nur mit Teamwork lösbar. Natürlich läßt sich Bloodwych aber auch alleine spielen. Dadurch wird das Spiel allerdings etwas schwerer. Klar, denn jetzt müßt Ihr mit nur einer Party gegen die gleiche Anzahl von Monstern kämpfen. *mh*



Streckenweise erinnert mich Bloodwych mehr an ein Action-Adventure als an ein Rollenspiel. Bei Kämpfen muß man größtenteils zuschauen und Zaubersprüche werden hier von selber geschleudert. Feine Kampftaktiken, wie sie bei den AD&D-Rollenspielen üblich sind, könnt Ihr hier vergessen. Man darf zwar während eines Gefechts neue Zaubersprüche aus dem Spellbook herausklicken, doch das ist eine elende Fummelei. Da die Kämpfe in Echtzeit ablaufen, hat einen so manches Monster schon am Wickel, bevor man sein Zauberbuch ausgepackt hat. Peinlich, peinlich...

Die Programmierer haben heftig Anleihen beim Spielprinzip von Dungeon Master gemacht, ohne die Qualität dieses Klassikers zu erreichen. Die dürftig animierten Spielfiguren sorgen nicht gerade für eine tolle Atmosphäre. Für beinharte Rollenspiel-Fans hat Bloodwych einen gewissen Reiz, aber es kommt meiner Meinung nach kaum über den Durchschnitt heraus. Der Zwei-Spieler-Modus bringt spielerisch nicht viel und vermag kaum etwas zu retten.

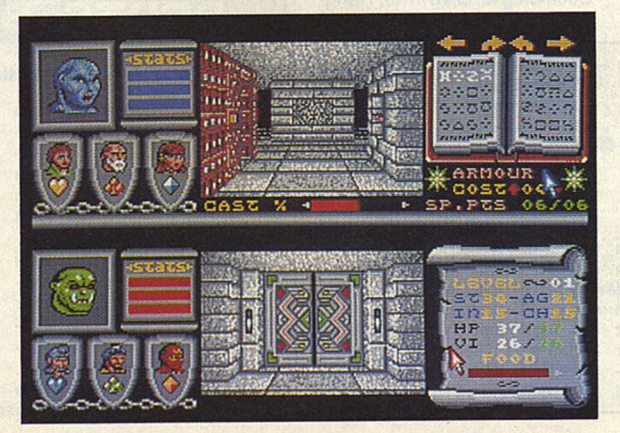


Mini-Gruppen im Zwei-Spieler-Modus: Die beiden Parties schauen sich tief in die Augen (ST)

Gut!

Zugegeben, die Programmierer haben ganz schön bei "Dungeon Master" abgekupfert, ohne ganz dessen Klasse zu erreichen. Die Monster sind nicht ganz so fein gezeichnet und animiert, die Benutzerführung ist teilweise recht umständlich und die Puzzles sind relativ leicht. Aber trotzdem macht das Programm einen Heidenspaß. Besonders gelungen finde ich den hervorragenden Zweispieler-Modus. Wer schon immer mal mit einem Kumpel zusammen durch tiefe Gewölbe ziehen wollte, kommt hier voll auf seine Kosten. Am schönsten sind dann die Streitereien, in denen es darum geht, wer denn nun die schöne neue Rüstung einsacken darf. Aber auch Solo-Spieler können mit langem Spielvergnügen rechnen. Schade nur, daß Einzelspieler mit einem höheren Schwierigkeitsgrad (durch die vielen Monster) zu kämpfen haben.

Ein Blick ins Runenbuch zeigt, welche Zaubersprüche ein Charakter anwenden kann (ST) ▶



Soccer Manager Plus

Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Starbyte

Grafik: 36	Sound: 17	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 57		
Wo Fußballer zu langsam laufen, Trainer sich die Haare raufen		

Manche Spielideen sind nicht totzukriegen: Seit sich 1984 "Football Manager" in den Hitlisten festsetzte, blüht und gedeiht das Genre der Fußball-Strategiespiele. Starbytes "Soccer Manager Plus" ist der jüngste Beitrag zum Häuflein der Programme, in denen der Spieler Qualitäten als Trainer einer Fußballmannschaft beweisen muß.

Sie beginnen mit dem Team Ihrer Wahl in der 2. Liga. Sie haben vier Spielzeiten Zeit, um in die 1. Bundesliga aufzusteigen und vielleicht sogar Meister oder Pokalsieger zu werden. Die Ergebnisse Ihres Teams hängen von der Qualität der einzelnen Kicker ab. Per Mausklick kauft und verkauft Ihr Spieler. Jeder Fußballer hat bestimmte Stärkewerte in den Kategorien "Tor", "Abwehr", "Mittelfeld", "Sturm" und "Energie". Die Leistung eines Spielers hängt davon ab, wieviel Talent er für den Mannschaftsteil hat, in dem er spielt. Die Energie (von 0 bis 99) ist der zweite wesentliche Faktor.

Vor jeder Halbzeit könnt Ihr auf einer Skala von 0 bis 9 einstellen, mit wieviel Härte die Jungs zur Sache gehen sollen. Der Vorteil einer Rambo-Taktik: Je mehr man den Gegner zusetzt, desto größer sind die Siegeschancen. Dafür regnet's gelbe und rote Karten. Als Folge einer ruppigen Gangart reduziert sich der Kader für die nächsten Spiele, denn wer vom Platz fliegt, wird zur Strafe gleich für ein paar Spieltage gesperrt. *hl*



Wenn Ihr mit guten Fußball-Manager-Spielen bereits reichlich eingedeckt seid, könnt Ihr auf Soccer Manager Plus verzichten. Wer allerdings Lust auf ein neues Programm aus diesem Genre hat, sollte mal einen Blick riskieren. Die Motivation ist nicht übel und das Programm reizt immer wieder zu einem Spielchen. Äußerst raffiniert ist die Idee mit der "Härte"-Einstellung. Welche Spieler soll man zur Pause auswechseln, die bereits eine gelbe Karte gesehen haben? Bei solchen taktischen Varianten hätte selbst der Bundestrainer seine Freude. Mit mehr Details, einem Zwei-Spieler-Modus und schönerer Grafik hätte Soccer Manager Plus ein Top-Programm werden können.



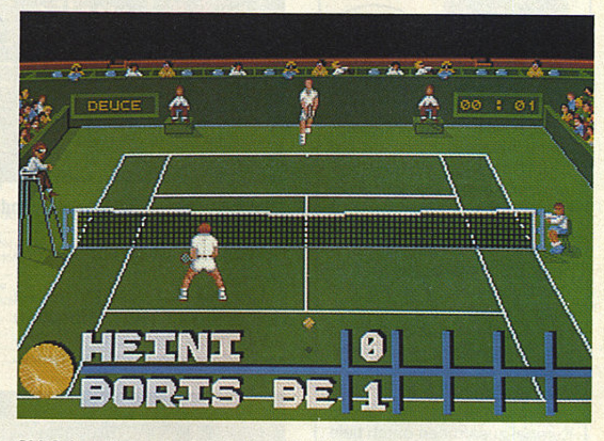
Zwischen den Spieltagen gibt's viel zu tun (Amiga)

Great Courts

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Blue Byte

Grafik: 71	Sound: 39	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 70		
Flotte Tennis-Simulation inklusive Weltrangliste		

Ran ans Rackett, die Balljungen warten schon: Das erbitterte Fighten um jeden Ball im Profitennis beschert Euch "Great Courts" auf dem heimischen Computer. Schmuckstück der neuen Sport-Simulation ist eine Weltrangliste mit 64 Spielern. Ihr fangt ganz unten an und müßt Euch Sieg für Sieg in der Rangliste nach oben vorarbeiten.



Old Schmetterhand wird glatt passiert (Amiga)

Die 63 computergesteuerten Mitspieler wurden anhand einer aktuellen Weltrangliste ermittelt; ganz oben tummeln sich so illustre Herrschaften wie der Becker Boris und Ivan "der Schreckliche" Lendl.

Ihr könnt Euch eine von drei Schwierigkeitsstufen aussuchen. Das Spiel ist immer gleich schnell, aber auf einfacheren Levels weniger anspruchsvoll bei der Steuerung. So gilt in der einfachsten Stufe auch ein Körpertreffer als Return, beim happigsten Level müßt Ihr sogar Vorhand und Rückhand bei Euren Schlagtechniken genau berücksichtigen, sonst geht der Ball meilenweit ins Aus. Nach ein paar Trainingsrunden mit der Ballmaschine oder gegen einen Mitspieler wagt man sich ans erste Turnier. Gespielt wird über drei Gewinnsätze. Alle Tennisregeln werden beachtet. Die Schlagart hängt davon ab, wie früh man beim Return den Feuerknopf drückt. *hl*



Darauf habe ich schon lange gewartet: Eine Tennis-Simulation mit Weltrangliste und "echten" Spielernamen. Das Vorarbeiten von Turnier zu Turnier verspricht eine lange Motivation. Dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade ist für Anfänger und Könner etwas geboten. Bei "Easy" klettert Ihr rasch die Rangliste rauf, doch bei den anderen Spielmodi muß man sehr genau returnieren, um nicht schon in der ersten Runde vom Gegner zersägt zu werden.

Great Courts ist die erste halbwegs gelungene Tennis-Simulation für den Amiga. Leider fehlen ein paar Feinheiten — Doppel, Schmetterbälle, hohe Lobs — und die Computergegner spielen alle recht ähnlich. Grafik und Sound sind o.k. Sportspiel-Fans sollten mal ein paar Ballwechsel riskieren, es lohnt sich.



Flanken, Flieger, feine Karten in den Power-Tips

Zwar gibt's diesen Monat weniger Power Tips, dafür haben wir ein paar besonders feine Tricks für Euch. Der Tip des Monats betrifft diesmal das allseits beliebte "Microprose Soccer". Bevor die leicht erregbaren Fußball-Hooligans unter Euch die Monitore malträtieren oder gar die Torschluß-Panik ausbricht, bekommt Ihr feine Tor-Schuß-Tricks verraten. Michael entschlüsselte dafür in diversen Nachtschichten die ersten Geheimnisse von "Bloodwych". In der nächsten Ausgabe erwarten Euch (höchstwahrscheinlich) Tips zu "F-16 Falcon", "Populous" und natürlich anderen feinen Spielen.

Gezirkelte Flanken und schlappe Monster wünscht Euch

[Unterschrift]

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

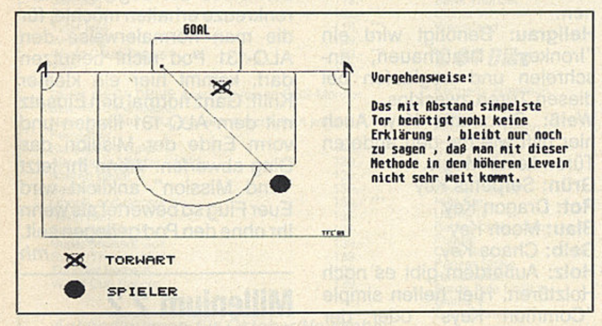
Tip des Monats:

Microprose Soccer

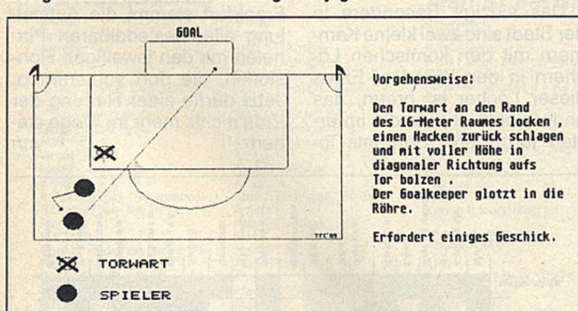
Die gesammelten Zeichnungen von Markus Scherer aus Murnau lassen sich am besten unter das Motto "Sechs Wege, ein Ziel: Tor!" stellen. Er hat die Torschuß-Taktiken alle bei der ST-Version von "Microprose Soccer" herausgefunden. Dazu gibt es noch einige allgemeine Tips:

— Man sollte immer eine erstklassige Mannschaft wie Brazil, Argentinia oder W-Germany wählen, damit man in der Vorrunde keine allzu happigen Gegner vorgesetzt bekommt.

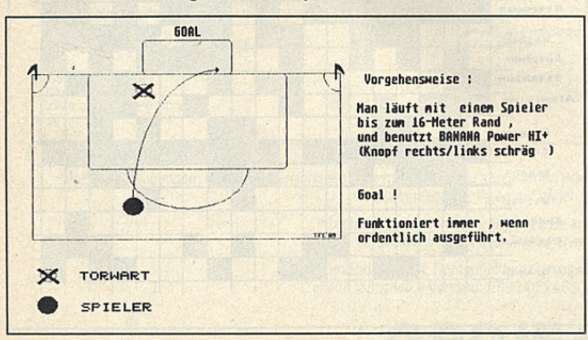
— In der Vorrunde so viele Tore wie möglich schießen, um in



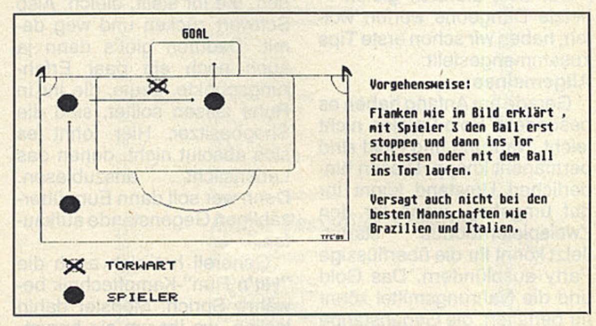
Der gewöhnliche Kick für Einsteiger-Torjäger



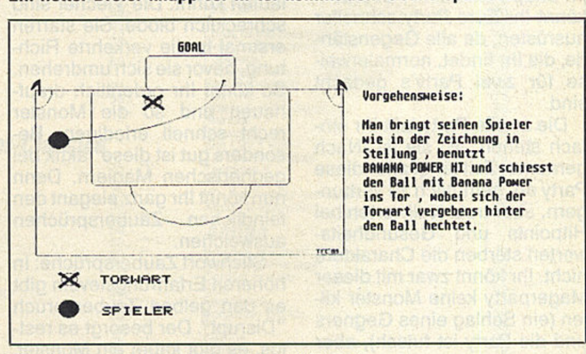
Der harte Hackenschlag für Absatz-Spezialisten



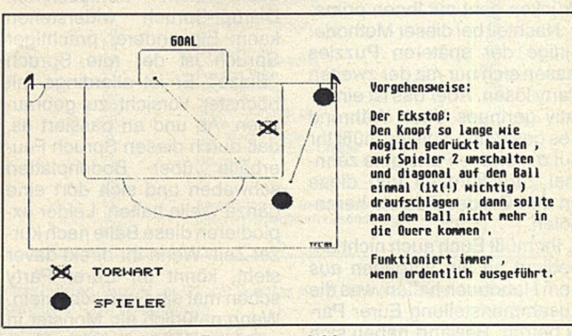
Der "Banana-Split" verwirrt den Keeper restlos



Ein flotter Dreier knapp vor'm Tor kommt dem Goalie spanisch vor



Die "Torwart-klatsch-in-den-Matsch"-Variante



Schön flach geschlenzt: Ecke verwandelt!

Runde zwei leichtere Gegner zu erhalten.

— Wenn man gegen einen starken Gegner in Führung geraten ist, empfiehlt sich folgende Zeitschinderei: Man läuft mit dem Ball in den gegnerischen 16-Meter-Raum und lockt den Torwart aus seinem Tor. Jetzt läuft man aus dem 16-Meter-Raum wieder heraus und wartet gemütlich das Spielende ab.

— Um wie bei Bild 3 fünf Tore erzielen zu können, muß die Banana-Power auf "Hi" gestellt sein. *hl*

Bloodwych

Für alle, die sich gleich in tiefste Dungeons werfen wollen, haben wir schon erste Tips zusammengestellt.

Allgemeines:

Gerade am Anfang haben es besonders Solo-Spieler nicht leicht. Nahrung und Gold sind permanent knapp. Diesen hinderlichen Umstand könnt Ihr gut umgehen, wenn Ihr den Zweispieler-Modus startet. Jetzt könnt Ihr die überflüssige Party ausplündern. Das Gold und die Nahrungsmittel könnt Ihr behalten, die Gegenstände im Shop verkaufen. Außerdem könnt Ihr Eure Party schneller ausrüsten, da alle Gegenstände, die Ihr findet, normalerweise für zwei Party's gedacht sind.

Die zweite Party laßt Ihr einfach stehen, wo sie ist. Nach geraumer Zeit fängt zwar diese Party an, gemütlich zu verhungern, aber trotz Nullwerten bei Hitpoints und Gesundheitswerten sterben die Charaktere nicht. Ihr könnt zwar mit dieser Magerparty keine Monster killen (ein Schlag eines Gegners und die Party ist futsch), aber rumrennen und auf Knöpfchen drücken geht mit ihnen prima.

Nachteil bei dieser Methode: einige der späteren Puzzles lassen sich nur mit der zweiten Party lösen. Aber das ist ein relativ geringes Übel. Während des gesamten Spieles müßt Ihr auf die zweite Party gute zehnmal zurückgreifen und diese an den Ort des Rätsels heranholen.

Ihr müßt Euch auch nicht unbedingt an die Vorgaben aus dem Handbuch halten, was die Zusammenstellung Eurer Party betrifft. Bewährt haben sich zwei Kämpfer und zwei Magier. Das einzige, worauf Ihr achten solltet, ist, daß Ihr einen Magier der gelben und einen der roten Farbe nehmt. Gerade diese Zaubersprüche sind am Anfang recht wichtig. Einziger Nachteil bei dieser Party ist das Fehlen eines Diebes, der später im "Moontower" wichtig ist. Diebe können Dinge erkennen und sehen, die anderen Charakteren verborgen bleiben. So gibt's z. B. im Moontower Wände, die durchlässig sind und die nur von Dieben erkannt werden. Ihr könnt das Fehlen des Diebes aber mit dem blauen Zauberspruch "Trueview" umgehen. Mit dem Zauberspruch erkennt Ihr versteckte Knöpfe und durchlässige Wände auch ohne Dieb.

Gespräche mit anderen Charakteren im Spiel, könnt Ihr ganz getrost vergessen. Alle Leutchen antworten auf Fragen, die Ihr stellt, gleich. Also Schwert zücken und weg damit. Dadurch gibt's dann ja auch noch ein paar Erfahrungspunkte. Leute, die Ihr in Ruhe lassen solltet, sind die Shopbesitzer. Hier lohnt es sich absolut nicht, denen das Lebenslicht auszublasen. Denn wer soll dann Eure überzähligen Gegenstände aufkaufen.

Generell hat sich auch die "Hit'n Run"-Kampftechnik bewährt. Sprich: Monster dahin locken, wo Ihr um sie herumlaufen könnt. Die Viecher sind schrecklich blöde. Sie starren erstmal in die verkehrte Richtung, bevor sie sich umdrehen. So könnt Ihr ordentlich draufhauen und so die Monster recht schnell erledigen. Besonders gut ist diese Taktik bei gegnerischen Magiern. Denn nun könnt Ihr ganz elegant den feindlichen Zaubersprüchen ausweichen.

Stichwort Zaubersprüche: In höheren Erfahrungsleveln gibt es den gelben Zauberspruch "Disrupt". Der besorgt es restlos, es gibt kaum ein Monster, das einem wohldosierten Disrupt-Spruch widerstehen kann. Ein anderer prächtiger Spruch ist der rote Spruch "Blaze". Er ist allerdings mit höchster Vorsicht zu gebrauchen. Ab und an passiert es, daß durch diesen Spruch Feuerbälle über Bodenplatten schweben und sich dort eine ganze Weile halten. Leider explodieren diese Bälle nach kurzer Zeit. Wenn Ihr direkt davor steht, könnt Ihr Eurer Party schon mal ein Grab schaufeln. Wenn natürlich ein Monster in so einen Ball läuft... Ade Monster.

Die Dungeons:

Nach kurzer Zeit in den Labyrinthen der Stadt findet Ihr fünf Türen, die erst nicht zu öffnen sind. Das sind die berüchtigten Türme, in denen sich die Kristalle und der böse Zendrick verborgen halten. Die Reihenfolge, in denen Ihr diese Türme besucht, ist folgende:

1. Serpents Tower (grüner Kristall)
2. Moon Tower (blauer Kristall)
3. Dragon Tower (roter Kristall)
4. Chaos Tower (gelber Kristall)
5. Zendicks Chamber

In den Dungeons der Stadt gibt es außer ein paar Shops eigentlich kaum Besonderheiten. Das erste, was Euch sicher auffallen wird, sind die Farbcodierungen der Schlösser. Hier eine kurze Liste der Schloßfarben und Ihre Bedeutung:

Schwarz: Solche Türen sind nur durch Lösen eines Puzzles oder durch Drücken eines bestimmten Knopfes zu öffnen. Magie und Schlüssel zwecklos.

Dunkelgrau: Diese Türen sind einfach durch Anklicken zu öffnen.

Hellgrau: Benötigt wird ein "Ironkey". Draufhauen, anschreien und weglaufen bei diesen Türen zwecklos.

Weiß: Chromatic Key. Auch hier hilft wie bei den anderen Türen keine Magie.

Grün: Serpents Key

Rot: Dragon Key

Blau: Moon Key

Gelb: Chaos Key

Holz: Außerdem gibt es noch Holztüren. Hier helfen simple "Common Keys" oder der "Magelock"-Spruch.

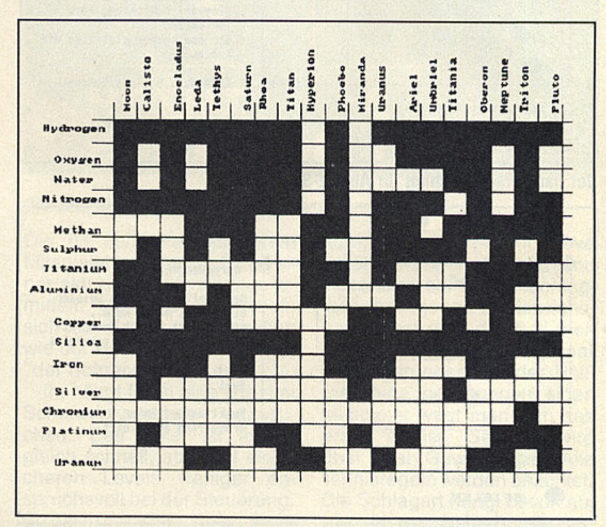
Das einzige Besondere in der Stadt sind zwei kleine Kammern mit den komischen Löchern in den Wänden. Eines dieser Löcher ist braun, das andere blau. Ihr werdet im ersten Turm dem "Serpents Tower" zwei Gems finden: den Tangem und den Bluishgem. Diese beiden Dinger sind für die Lösung des Spieles extrem wichtig. Fürs erste könnt Ihr den beiden Kammern einen Besuch abstatten, wenn Ihr die Gems habt. Den Gem der entsprechenden Farbe ins richtige Loch: Ihr werdet in zwei geheime Kammern teleportiert. Hier warten feine Getränke und sehr gute Rüstungen auf Euch. Ach ja: um die Türme zu betreten, braucht Ihr auf alle Fälle im Zweispieler- Modus die zweite Party. Tür des Turmes öffnen, eine Party auf die rechte Bodenplatte und eine auf die linke, schon ist die zweite Tür kein Hindernis mehr. *mh*

F-16 Falcon

Ein neuen Tip für "F-16 Falcon"-Piloten hat der Mathias Schult aus Wanna. Wer bei Falcon eines der begehrten Ehrenkreuze erhalten möchte, für die man normalerweise den ALQ-131 Pod nicht benutzen darf, kommt hier ein kleiner Kniff: Ganz normal den Einsatz mit dem ALQ-131 fliegen und vorm Ende der Mission das Ding abwerfen. Wenn Ihr jetzt "End Mission" anklickt wird Euer Flug so bewertet als wenn Ihr ohne den Pod geflogen seit. *mh*

Millenium 2.2

Von Johannes Franken aus Frankfurt stammt die Aufstellung aller besiedelbaren Planeten mit den jeweiligen Rohstoffen, die dort vorkommen. Jetzt dürfte einer Rettung der Erde nichts mehr im Wege stehen. *mh*



Kann ich siedeln? Wenn ja, was gibt's auf dem Planeten?



»Hallo Freaks« bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnt, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eure Petra

Gold Rush

Florian Junker aus Frankfurt hat Probleme mit dem Sierra-Western "Gold Rush" und schreibt:

"Ich hänge bei dem Hotel 'Green Pastures' fest. In den versteckten Raum 12 bin ich schon gekommen und habe alles mitgenommen. Auch die Nachricht von dem verschwundenen Bruder habe ich bekommen. Wenn die Brieftaube im Käfig sitzt und ich die Nachricht von dem verschwundenen Bruder nehme und lese, heißt es da, daß man dem Vogel folgen soll. Wenn ich dann aber wieder vor dem Hotel bin, ist der Vogel verschwunden. Wer kann mir helfen, wie kann ich dem Vogel folgen? " *go*

Die Antwort zu: Borrowed Time

Markus Lischka aus Oberammergau verrät Martin Fickenscher, wie man in Borrowed Time zur Nummer des Schließfachs kommt:

Der Schlüssel aus Ritas Apartment paßt zu dem Schließfach mit der Nummer 999. Man erfährt die Nummer, indem man Fred Mungo überführt. Dazu braucht man die "white tube" aus der Hütte, das "reciept" aus Ritas Küche, den "claim stub" aus dem Buch in Mungos Haus sowie die "gloves" und die "cans", die Mungo auf dem Parkplatz fallen läßt.

Das Schließfach kann dann mit "open box 999" geöffnet werden. Man findet dort einen Zettel mit einem Gedicht, auf dessen Rückseite die Nummer für das Vorhängeschloß (6316) steht. Mit "open lock and enter 6316" läßt sich das Schloß öffnen. Das Gedicht gibt einen Hinweis, was dann weiter zu tun ist. Wenn Ihr vor der Statue grabt, bekommt Ihr einen wichtigen Gegenstand — dafür sind euch die Killer wieder auf den Fersen. Wenn Ihr einen falschen Schritt macht, seid Ihr dran. Nach langer Hetzjagd kommt Ihr an einem Haufen Müll vorbei: Wenn Ihr Euch darin versteckt, rennen die Killer vorbei. Leider sitzt ein widerlich verkläffter Köter neben Euch. Hoffentlich habt Ihr den Knochen noch, sonst sieht's düster aus.

Ist diese brenzlige Situation gemeistert, rennt man zur Polizei, die sich mächtig für die frischen Beweise interessiert. *al*

Die Antwort zu: King's Quest III

Maik Schultze aus Diemelstadt beantwortet die Fragen von Thobias Schenk aus der *POWER PLAY* 8/89:

— Wie öffnet man die Kommode im Arbeitszimmer?

Die Kommode, in der übrigens auch der Zauberstab versteckt ist, kann man mit einem kleinen bronzenen Schlüssel öffnen. Er befindet sich auf dem Schrank im Schlafzimmer.

— Wie kommt man in die Höhle hinter dem Spinnennetz?

Wenn man sich in einen Adler verwandelt (Magic Rose Essence und Eagle Feather) und direkt auf den Eingang zufliegt, greift der Adler die Spinne an und trägt sie aufs offene Meer hinaus. Er läßt sie dort fallen — so ist der Zugang zur Höhle des Orakels frei.

— Wozu braucht man den glatten, runden Stein?

Gwydion wird der glatte, runde Bernstein in der Höhle des Orakels übergeben. Man kann ihn später so verzaubern, daß Gwydion, wenn er ihn reibt, an eine willkürliche Stelle teleportiert wird.

"Trotz der Anleitung komme ich nicht aus dem Walfisch heraus. Gibt es jemanden, der eine genaue Karte zeichnen kann? Wie kann ich die Höhlenmenschen besiegen? Wie kann ich die Zombies schlagen?' *al*

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustandegekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *up*

Schickt Eure High Scores an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

New Zealand Story
C 64: 83.400 von Mark Töpperwien, Wolfsburg

Blood Money
Amiga: 118.700 von Axel Grzesik, Königswinter

Gunhed
PC-Engine: 3.166.000 von Uwe Riedinger, Wörth/Rhein

Grand Monster Slam
Amiga: 75.940 von Andreas Bär, Eltville-Erbach

Menace
ST: 399.260 von Tobias Vordenvielbecke, Ohlsberg

Dragon Spirit
PC-Engine: 631.330 von Martin Schüssler, Schmallenberg

RVF
Amiga, Rundenzeit für "Tetbury": 0:55:14 von Stefan Bachmann, Travemünde

Paradroid
C 64: 34.980 von Hauke Wegner, Albersdorf

Skweek
Amiga: 171.238 von Marco Kuschkewitz, Dortmund

Hard'n Heavy
Amiga: 94.557 von Peter Letmathe, Bad Salzdetfurth

Licence to Kill
Amiga: 8.267 von Jerome Hugret, Nürnberg

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

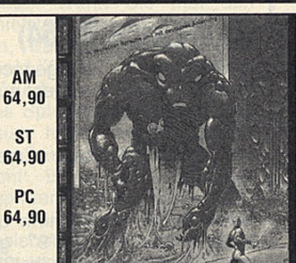
Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	–	–
Ace 2	–	–	A
Adventure of Link (Zelda II)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
American Civil War II	–	–	A
Bard's Tale I oder II	L	P	–
Bard's Tale III	L	P	A
Battle of Antietam	–	–	A
Battle Tech	L	P	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Chrono Quest	L	–	–
Curse of the Azure Bonds	L	P	–
Dealthlord	–	P	A
Defender of the Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu II	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Digi Paint III	–	–	A
Digi View Gold Version 3.0	–	–	A
Dragon's Lair	L	–	–
DOS-2-DOS	–	–	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	–	A
Europe Ablaze	–	–	A
Faery Tale Adventure	L	–	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Galdregon's Domain	–	–	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Goldrush	L	–	A
Guild of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hillsfar	–	–	A
Holiday Maker	–	–	A
Imperium Galactum	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Kingdoms of England	–	–	A
King's Quest I, II oder III	L	–	A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L	–	–
Last Ninja II	L	–	–
Leisure Suit Larry I	L	–	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Lucky Luke	L	–	–
Lurking Horror	L	–	–
Manhunter New York	L	–	A
Maniac Mansion	L	–	–
Mars Saga	–	–	A
Mewilo	L	–	–
Millenium 2.2	L	–	–
Miracle Warriors	–	–	A
Navcom 6	–	–	A
Navy Seal	–	–	A
Neuromancer	L	–	–
Night and Magic	–	–	A
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L	–	–
Phantasie III	L	–	–
Phantasy Star	L	P	A
PHM Pegasus	–	–	A
Pirates	L	–	A
Platoon	–	P	–
Police Quest I oder II	L	–	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A
Populous	L	–	A
Ports of Call	L	–	–
President is Missing	–	–	A
Questron II	L	P	–
Reach for the Stars	–	–	A
Red Storm Rising	–	–	A
Robox	L	P	–
Russia	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sex Vixens from Space	L	–	–
Shadowgate	L	–	–
Shogun	L	P	–
Space Quest I, II oder III	L	–	A
Starglider	–	–	A
Starglider II	–	–	A
Stealth Fighter	–	–	A
Storm across Europe	–	–	A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Sword of Aragon	–	–	A
Tetris	–	–	A
Ultima I oder II	–	–	A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope	–	–	A
War in the South Pacific	–	–	A
Warship	–	–	A
Wasteland	L	–	A
Wasteland Paragraphs-Book	–	–	A
Zack Mc.Kracken	L	–	A
Zork I	L	–	–

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

Platz	Titel	System	Preis
4.	Dungeon Wizard (inkl. Bard's Tale I)	64	49,90
5.	Bloodwhych	AM, ST	74,90
6.	Sim City (1 Megabyte)	AM	89,90
7.	Oil Imperium	64, AM, PC, ST	49,90
8.	Populous Promised Lands deutsch	AM, ST	29,90
9.	Falcon Mission deutsch	AM, ST	64,90
10.	Populous deutsch	AM, ST	74,90

3 KULT

AM 64,90
ST 64,90
PC 64,90



2 CURSE OF THE AZURE BONDS

C 64 67,90
PC 77,90



1 INDIANA JONES (LUKASFILM)

AM 67,90
ST 67,90
PC 67,90

MAN SPRICHT DEUTSCH!

(PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

Titel	System	Preis
African Raiders	AM, ST, PC	59,90
Bard's Tale III	64	69,90
Battletech	AM, PC	89,90
Bundesliga Manager	AM	54,90
Das Reich	ST (Mono)	69,90
Demon's Winter	64, AM, PC, ST	79,90
Der grüne Planet (Handel)	AM	34,90
Elite	AM, PC, ST	79,90
F-16 Combat Pilot	AM	79,90
F-16 Falcon	AM, ST	79,90
Flightsimulator II	AM, ST	94,90
Flightsimulator III	PC	139,90
FOFT	AM	89,90
Fugger	AM	59,90
Galdregon's Domain	AM	79,90
Gunship	64, AM	79,90
Hanse	AM	79,90
Hillsfar	64, PC	69,90
Indiana Jones (Action-Adv.)	64, AM, PC, ST	64,90
Kaiser (inkl. Brett)	ST	119,90
Keyden Garth	64	39,90
Kingdoms of England	AM	79,90
Legend of Djel	AM, ST, PC	59,90
Lizenz zum Töten	AM, ST, PC	59,90
Lord's of the Rising Sun	AM	79,90
Microprose Soccer	64, AM, ST	64,90
Murder in Venice	AM, ST, PC	74,90
Navcom 6	64	59,90
North and South	AM, ST	74,90
Pool of Radiance	64, AM, PC, ST	99,90
Project Stealth Fighter	64	79,90
Reach for the Stars	AM, PC	89,90
Red Storm Rising	64	69,90
Sleeping Gods Lie	AM, ST	79,90
Soccer Manager Plus	AM	44,90
Star Trek	64	44,90
Ultima Trilogie	64, PC	79,90
Ultima III oder IV	64, AM, PC, ST	99,90
Ultima V	64, PC	99,90
Wasteland	64, ST	69,90
Zak Mc Kracken	64, AM, PC, ST	64,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C64

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

Titel	System	Preis
Allcopy	PC	37,90
Boot-Maker V.1.2	AM	34,90
Cyber Paint V.2.0	ST	119,90
Deluxe Paint II	PC	279,00
Deluxe Paint III	AM	239,00
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint III	AM	169,00
Documentum V.1.0	AM	139,00
Finanzbuchhaltung	PC	239,00
Geos 2.0	64	84,90
Giga-Paint	64	54,90
Master Base	64	54,90
Master Text Plus	64	54,90
Mathe-Trainer	AM	49,90
Multiplan V.2.5	PC	239,00
Prodatei PC	PC	84,90
Protext	PC	169,00
Superbase Prof.	AM, PC, ST	378,00
Turbo Print II	AM	88,00
Vokabeltrainer V.1.5	AM	49,90
X-Copy II	AM	44,90



COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstr. 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS:
Telefon 0221/406888



Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Titel	System	Preis
Goldrush	AM, PC, ST	99,90
King's Quest I, II oder III	AM, PC, ST	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	AM, PC, ST	99,90
King's Quest IV	PC, ST	109,90
King's Quest I, II, III u. IV zus.	PC, ST	199,90
Leisure Suit Larry I	AM, PC, ST	79,90
Leisure Suit Larry II	PC, ST	99,90
Leisure Suit Larry Doppelp. (I u. II)	PC, ST	154,90
Manhunter New York	AM, PC, ST	99,90
Police Quest I	AM, PC, ST	79,90
Police Quest II	PC, ST	89,90
Police Quest Doppelpack (I u. II)	PC, ST	149,90
Space Quest I	AM, PC, ST	99,90
Space Quest II	AM, PC, ST	99,90
Space Quest Doppelpack (I u. II)	AM, PC, ST	174,90
Space Quest III	PC, ST	99,90
Space Quest Triplepack (I, II, u. III)	PC, ST	259,90

PD-Classics (Amiga)

ausgesuchte Public Domain selbststartend & virusfrei

Titel	Preis
Broker	10,00
Kampf um Eriador	10,00
Risk/Kaiser II	25,00
Star Trek (3 Disk.)	20,00
Virus Control	10,00

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE.
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SONDERANGEBOTE

(NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!)

Titel	System	Preis
720	64	19,90
Apollo 18	C-64 9,90/PC	19,90
Earl Weaver Baseb.	PC	19,90
Footballer of the Year	64	19,90
Gauntlet	64	19,90
Hellfire Attack	AM	19,90
King's Quest I	AM, PC, ST	29,90
King's Quest II	AM, PC, ST	29,90
Legacy of the Ancients	PC	34,90
Mini-Putt	64	9,90
Neuromancer	64	38,90
Power at Sea	64	19,90
Roadrunners	64	19,90
Super Cycle	64	19,90
Test Drive	64	9,90
Test Drive	AM, PC	19,90
World Games	64	19,90
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll	10 St.	18,50
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll	10 St.	7,90

(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge!)

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	45,—	99,— DM

Hiermit bestelle ich

....

❑ Komplettlösung ❑ Software-Test
❑ Plan/Pläne ❑ Programmbestellung
❑ deutsche Anleitung ❑ Sega-Monitorkabel
Monitortyp angeben

Auftraggeber

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

POWERTIPS



POKE-Ecke

Vengeance (C 64)

Nachdem Ihr "Vengeance" geladen und einen Reset ausgelöst habt, tippt Ihr
POKE 20767,1
um die Spritekollision auszuschalten. Mit
POKE 20772,255
wird auf dem Bildschirm die Lebens-Anzahl auf "9" gesetzt, tatsächlich habt Ihr 255 Schiffe zum Verbraten. Wer immer noch nicht genug hat, bekommt mit
POKE 30083,234
unendlich viele Leben. Die POKEs lassen sich kombinieren. Das Spiel wird mit
SYS 18432
wieder gestartet. *al*

Time Scanner (Amiga)

Toll: Auch in der Tschechoslowakei liest man die *POWER PLAY*. Artur Kohn aus Bratislava besitzt einen Amiga und spielt darauf "Time Scanner". Er schreibt:

"Wenn man beide <Shift>-Tasten gleichzeitig drückt, wenn die Schrift 'Ball in Play' erscheint, bekommt man einen Bonus. Er schwankt zwischen 5000 und 50 000 Punkten und frischt das Punkte-Konto erfreulich auf." *al*

Action Fighter (Amiga)

Bei Frank Osner aus Borken steht ein Amiga am Schreibtisch, auf dem zur Zeit heftig "Action Fighter" gespielt wird. Zu diesem Spiel hat er den Cheat-Modus parat:

Zuerst spielt Ihr Euch in die High-Score-Liste vor. Dort gebt Ihr dann "zbackdoor" ein, dann könnt Ihr mit unendlich vielen Leben weiterspielen. *al*

Leisure Suit Larry (Amiga/ST/MS-DOS)

Auf STs, Amigas und PCs funktioniert der Cheat-Modus zu Larry, der in *POWER PLAY* 8/89 abgedruckt war. Jens Hünerberg aus Meckenheim geht noch einen Schritt weiter, er schickte uns die Codes, mit denen man in die verschiedenen Räume kommt.

Code	Raum
0	und 1: Vorspann
2	bis 4: Fragen
5	(nicht vorhanden)
6	Spiel lädt
7	(nicht vorhanden)
8	Sierra-Werkstatt
9	Hinterhof mit Schläger
10	Taxi
11	Frontansicht mit Lefty's
12	Ecke neben Lefty's mit Müllcontainer
13	Toilette in Lefty's
14	Hinterraum mit Penner
15	Schankraum v. Lefty's
16	Raum des Aufpassers
17	Raum mit Prostituierter
18	(nicht vorhanden)
19	siehe folgender Text
20	Boss Key
21	Laden Innenraum
22	Laden außen, mit Tel.
23	Disco außen
24	Disco innen
25	Gesicht mit Fawn
26	(nicht vorhanden)
27	(nicht vorhanden)
28	(nicht vorhanden)
29	(nicht vorhanden)
30	(nicht vorhanden)
31	Casino Hauptraum
32	Casino Frontansicht
33	Kirche von außen
34	Kirche mit Altar
35	Casino Aufzug
36	Cabaret
37	Einarmiger Bandit
38	Blackjack
39	(nicht vorhanden)
40	Aufzug im vierten Stockwerk vor der Honeymoon-Suite
41	Honeymoon-Suite
42	Aufzug im achten Stock
43	Dachterasse mit Swimmingpool (Gesicht des Mädchens)
44	Penthouse
45	Feuerwerk, Schlafzimmer und Abspann

Einen kleinen Knüller hat Björn Roßellit aus Mainz-Drais auf dem Amiga gefunden. Ihr drückt die Tasten <Alt> und <D> gleichzeitig. Dann gebt Ihr "tp" ein und wartet, bis Euch der Computer nach der Raumnummer fragt. Wenn Ihr "19" eingebt, erscheint ein Window mit einem aufschlußreichen Text — über Larrys Situation und seine Selbstmord-

gedanken. Wenn Ihr jetzt noch ein paarmal <Return> drückt, erschießt sich Larry diskret und das Spiel ist beendet. Was die Programmierer so alles in einen Amiga packen...

al

Out Run (Amiga)

Zum farbenprächtigen "Out Run" auf dem Amiga hat Guy Morlak in Belvaux/Luxemburg einen Hinweis:

Tippt während dem Rennen das Wort "Red Barchetta". Vergeßt das Leerzeichen zwischen den beiden Wörtern nicht. Mit der Taste <S> kommt Ihr in den nächsten Level, mit der Taste <T> bekommt Ihr 10 Sekunden mehr Zeit. Beide Tricks könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

al

Hybris (Amiga)

Renoth Gehrke aus Pattensen hat diesmal zum Amiga-Spiel "Hybris" einen Trick für die Power Tips. Man lädt das Spiel und wartet, bis die High-Score-Liste auf dem Schirm erscheint. Man gibt das Wort "Commander" ein und drückt auf den Feuerknopf des Joysticks. Drückt man jetzt im Spiel die Taste <F9>, kommt man in den nächsten Level, mit der Taste <F10> aktiviert Ihr ein Schutzschild.

Und noch ein Hinweis: Drückt man im Menü, in dem man sich einen Commander aussuchen kann, die <SPACE>-Taste, erscheint ein weiteres Menü. Darin könnt Ihr eine Menge Spiel-Parameter einstellen.

al

Arkanoid II — Revenge of Doh (Amiga)

Michael Opel aus Wirsberg stieß zwar nicht auf den Cheat-Modus, dafür machte er eine andere Entdeckung:

Nachdem der Computer geladen hat, wird der Bildschirm für einen kurzen Moment schwarz. In diesem Moment drückt man die <ESC>- und die <Space>-Taste und hält beide gedrückt. Hat man den richtigen Zeitpunkt erwischt, so erscheint die "Robocop"-Anfangsgrafik. Netter Gag, nicht wahr?

al

Déja Vu II (Amiga)

"Es ist schon zeitraubend," schreibt Boris Aljancic aus Mosbach, "daß Sie immer auf die Datendiskette zurückgreifen müssen, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern wollen." Boris weiß Abhilfe: Benutzen Sie einfach die RAM-Disk des Amiga. Dazu müssen Sie aber den RAM-Handler (befindet sich auf der Workbench im l-Ordner) in den l-Ordner der Déja Vu II-Diskette kopieren. Wenn zu wenig Platz auf der Diskette ist, sollten Sie im Save-Ordner die Datei "Please-use-a-Data-Disk" löschen. Wenn Sie nun den Spielstand abspeichern möchten, wählen Sie den Menüpunkt "SAVE" oder "SAVE AS ..." und geben "RAM: <Name des Spielstandes>" ein. Genauso funktioniert das Laden von Spielständen. Doch Vorsicht: Bevor Sie das Spiel beenden, sollten Sie den letzten Spielstand auf Diskette speichern. Beim Ausschalten geht sonst das ganze RAM verloren. Legen Sie eine Kopie an, bevor Sie sich ans Kopieren machen.

go

Better Dead than Alien (ST)

Christian Junker aus Hamburg ballert sich problemlos durch alle Level von "Better Dead than Alien". Er verrät uns seinen Trick: Hat man das Spiel gestartet, gibt man "Elv" ein und drückt die Return-Taste. Jetzt kann man sich Bewaffnung und andere schönen Dinge an den Funktionstasten aussuchen.

F1: Dreiecks-Laser
F2: Langsamer Laser
F3: Schneller Laser
F4: Doppelte Schußkraft
F5: Alle Aliens sind gelähmt
F6: Bomben
F7: Doppelkanone
F8: Schutzschild
F9: Nächster Level
F10: Noch'n Leben

Eliminator (C 64)

Die Paßwörter der C 64-Version heißen:

Level 2: Agonic L 6: Edible
Level 3: Blonde L 7: Female
Level 4: Cliche L 8: Goblin
Level 5: Dimple

Sie stammen von Christian Wilhelm aus Feldkirchen.

al

Frisch vom Programmierer: Tips zu OIL IMPERIUM

Die Programmierer des Wirtschaftsspieles "Oil Imperium" plaudern aus der Trickkiste. Thoma Kruza, Peter Börner und Alexander Graf v. d. Schulenburg verrieten uns die Geheimnisse ihres Programmes.

Spielziele:

— Das Spielziel "Bester nach drei Jahren" kann man an einem Nachmittag erreichen, "60 Mill. Barkapital" ist in ein bis zwei Tagen zu schaffen. "Alle anderen ruinieren" kann sehr schnell gehen, unter Umständen aber auch sehr lange dauern. Dies ist stark vom Glück und Geschick des Spielers abhängig. "80 Prozent Marktanteil" ist für diejenigen Spieler erstrebenswert, die "Oil Imperium" lange spielen wollen. Man kann hier mit einer Spielzeit von einigen Wochen rechnen, wenn man jeden Tag etwa ein bis zwei Stunden spielt.

Allgemeine Tips:

— Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gestalten: die Sicherheitsmethode und die Risikomethode.

Nach der Sicherheitsmethode empfiehlt es sich, im ersten Monat drei bis vier Expertisen ausstellen zu lassen (deren maßgebliche Ergebnisse natürlich in den Karten der Anleitung notiert werden sollten). Dies kostet relativ viel Zeit. Dann sollte man versuchen, zwei nebeneinander liegende Quellen zu erwerben, nachdem man einen Tank gekauft hat. Sehr gute Quellen sind diejenigen, bei denen die laufenden Kosten zwei- bis dreimal so hoch sind wie die Fördermenge (z.B. 80000 brl./m. mit laufenden Kosten von 160000 bis 240000 $ pro Monat). So läßt sich das Öl im Notfall auch bei einem sehr niedrigen Kurs von 3 $/brl. so abstoßen, daß die festen Kosten zumindest der Ölquelle wieder eingefahren werden.



Die vier vom Oil Imperium mal nicht bei der Ölsuche

Bei der Risikomethode dagegen verzichtet man auf Expertisen. Man läuft dabei natürlich Gefahr, sich unbesehen "Gurkenfelder" einzuhandeln. Allerdings spart man das Geld für die Expertisen und besonders im späteren Verlauf des Spiels unbezahlbare Zeit.

— Es versteht sich von selbst, daß man am Anfang das Bohren und auch das Löschen selbst übernimmt, wogegen man später Ted Redhair einsetzen wird, um Zeit zu sparen; abgesehen davon hat Ted Redhair eine recht hohe Erfolgsquote beim Löschen.

— Sabotageakte durch den Computer werden von eigenen Detektiven im nachhinein nicht aufgedeckt, die Detektive können jedoch in der Zeit, in der sie für den Spieler tätig sind, neue Anschläge verhindern.

— Will man innerhalb des Monats Zeit überspringen, so öffnet und schließt man die Schublade, beim C 64 klickt man das obere, rechte Icon im Büro an.

— Ölfeldverkäufe eignen sich nicht zur kurzfristigen Geldbeschaffung.

— Lieferverträge sind eine feine Sache, aber mit Vorsicht zu genießen. Auch am Anfang können "kleine" Lieferverträge eingehalten werden. Ein sehr riskantes Unterfangen ist es aber, einen Liefervertrag zu unterzeichnen und erst daraufhin die Ölfelder in der entsprechenden Region zu erwerben. Dafür muß selbstverständlich genug Bargeld und besonders die nötige Zeit vorhanden sein!

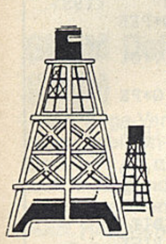
— Tanks: Es ist sinnvoll, beim Auftreten in einer neuen Region zuerst den Tank zu kaufen, danach die Ölfelder. So hat man die geringste Leerzeit. Das fällt allerdings nur ins Gewicht, wenn man im ersten Monat mehr als ein Ölfeld in dieser Region kauft. Am Anfang mag der kleinste Tank vielleicht noch ausreichend sein, man sollte jedoch frühzeitig darauf achten, jederzeit genügend Tankkapazität zu haben. Ein voll ausgelasteter Tank führt zu einem Förderstop. Weiterhin werden häufig Attentate auf die Tanks verübt. Fehlt hinterher die Tankkapazität, geht auch das ganze Öl, das jetzt nicht mehr in den Tank paßt, "den Bach runter". Darum sollte man, wann immer Kapital dafür zur Verfügung steht, eine ausreichende Kapazität zur Verfügung stellen. Dies natürlich unter dem Gesichtspunkt, daß Tanks schnell gefüllt sind, wenn man aufgrund von Preiscrashs zwei Monate lang sein Öl zurückhält.

— Telefon: Man muß sehr genau abwägen, ob man seinen Strategieablauf innerhalb des Monats verlassen sollte, wenn das Telefon klingelt. Mitten im Kauf eines Ölfeldes sollte dies nicht geschehen, man sollte grundsätzlich versuchen, sich am Ende des Monats mindestens drei Tage freizuhalten, um eventuell brennende Felder löschen zu können. Klingelt das Telefon, während man sein Öl verkauft, sollte man versuchen, das Gespräch sofort anzunehmen. Nicht selten werden gerade in diesem Moment die Tanks sabotiert. Man kann dadurch noch schnell Öl verkaufen, das eine Sekunde später schon wegen mangelnder Kapazität im Sand versickert wäre. Zeitungen liefern

manchmal früher Informationen als das Telefon.

Tips zu den Action-Sequenzen:

— Bohren: Für den Anfänger empfiehlt es sich, den Druck relativ gering einzustellen. Der "Profi" hingegen kann viel Zeit dadurch sparen, den Druck bis zum Maximum zu erhöhen. Hier sind aber Reaktion und Gefühl gefragt. Im späteren Verlauf ist es oft sinnvoll, Spezialistenteams einzusetzen, um 3 bis 4 Tage zu sparen.



Bei Wassergebieten empfiehlt es sich, sich nicht durch den weichen Boden am Anfang "einlullen" zu lassen, denn die letzte Schicht kann sehr hart sein.

— Löschen: Ted Redhair ist im allgemeinen die beste Lösung, wenn man genug Geld hat. Je teurer Ted ist, desto mehr Quellen brennen. Falls sein Löschversuch fehlschlägt, hat man die Möglichkeit, es noch einmal selbst zu versuchen (es sei denn, es handelt sich um ein Offshore-Feld). Löscht man selbst, sollte man auf die Zeit achten. Solange der Balken noch im grünen Bereich ist, kann die Quelle weiter fördern. Je tiefer der Balken im roten Bereich ist, desto länger dauert es, bis man wieder das Feld anbohren kann (bis zu sechs Monate). Auf der Weltkarte in der Übersicht sind brennende Ölfelder rot gekennzeichnet.

— Pipelining: Wichtig ist es, vor dem Verlegen schon die beste Route festzulegen. Am schnellsten geht das Pipeline-Legen, wenn man die Zahl der Biegungen so gering wie möglich hält. Hat man sich erst einmal verfranzt, so ist der Computer meistens schneller.

Spielstrategien:

— Die versteckte Fusion: Man kann es so einrichten, daß ein Mitspieler mehrere Firmen bei Spielbeginn übernimmt. Eine spielt normal, die andere hat nur die Aufgabe, Ölfelder zu kaufen (keine Tanks!). Dies geschieht mit dem Ziel, diese Ölfelder wieder an die erste Gesellschaft billig zu verkaufen. Das verschafft dieser Gesellschaft gegenüber dem Computer einen immensen Vorteil, besonders wenn diese Transaktion gleich am Anfang durchgeführt wird.

— Das offene Kartell (nur bei mehreren Mitspielern): Hat ein Spieler Schulden, so können ihm seine Mitspieler helfen, indem sie einen seiner Ölfelder für beispielsweise 10 Millionen $ kaufen, obwohl es weit weniger wert ist. Wenn er sich mit Hilfe dieses Kredites wieder "aus dem Sumpf gezogen hat", sollte er das Geld den Mitspielern mit einem angemessenen Zinsaufschlag zurückzahlen und sein Feld zurückerhalten. *go*

Charakter-Editor für "Pool of Radiance"

Hier ist es — das Siegerlisting "Pool Modify" aus dem Charakter-Editoren-Wettbewerb in POWER PLAY 5/89.

Mit "Pool Modify" können Sie alle Eigenschaften eines "Pool of Radiance"-Charakters (C 64-Version) ändern. Und das sehr komfortabel. Die Programmierer bauten sogar noch zwei weitere Charakter-Klassen ein: "Druid" und "Monk". Allerdings verhalten sie sich wie "Fighter/Thief", da diese Charakter-Klassen nicht in Pool of Radiance implementiert sind.

Bei eventuell auftretenden Programmabstürzen können Sie mit "GOTO 54" wieder in das Hauptmenü springen, ohne die Charakterdaten zu zerstören.

Die Charaktere müssen als Einzelfiles auf Diskette vorliegen. Wenn Sie einen Checksummer aus der "*HAPPY-COMPUTER*" oder "64er" haben, benutzen Sie diesen bitte, um Fehler beim Eingeben des Listings zu vermeiden.

Und so bedienen Sie den Editor:

Hauptmenu:

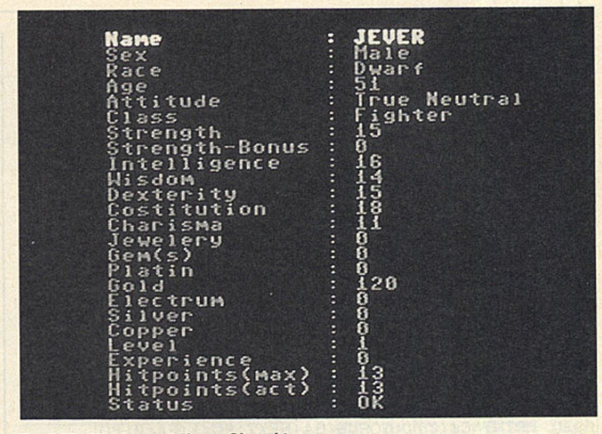
1. Load Character: Mit dieser Option können Sie einen Charakter laden. Wenn Sie nicht wissen, wie er heißt, dann wählen Sie vorher Option 4. (Directory). Wenn der Charakter geladen ist, springt das Programm automatisch in den Editor.

2. Save Character: Speichert den Charakter wieder. Achten Sie darauf, daß Sie bei der Eingabe des Filenamens nur Kleinbuchstaben verwenden dürfen.

3. Edit Character: Der eigentliche Editor. Nach dem Start des Programmes finden Sie bei diesem Menüpunkt einen "leeren" Charakter vor. Hier können Sie Ihre eigene Spielfigur basteln. Die Steuerung durch den Editor ist denkbar einfach: Steuern Sie mit den Pfeiltasten auf den Wert, den Sie ändern wollen. Dann drücken Sie «Return». Nun verändert sich entweder der Wert oder es erscheint bei numerischen Eingabefeldern der Cursor. Mit »Escape« gelangen Sie wieder in das Hauptmenü.

4. Directory: Gibt den Inhalt der Diskette aus. Alle Filenamen, die mit einem inversen "a" beginnen, sind Charaktere.

Benutzen Sie den Editor vorsichtig! Verändern Sie die Eigenschaften nur im begrenzten Rahmen, sonst kann es schnell passieren, daß Sie den Spaß am Spiel verlieren. *go*



Pool Modify frisiert Ihren Charakter

```
Ø DATA"NAME","SEX","RACE","AGE","ATTITUDE"
  ,"CLASS","STRENGTH","STRENGTH-BONUS       <156>
1 DATA"INTELLIGENCE","WISDOM","DEXTERITY",
  "CONSTITUTION","CHARISMA","JEWELERY       <236>
2 DATA"GEM(S)","PLATIN","GOLD","ELECTRUM",
  "SILVER","COPPER","LEVEL","EXPERIENCE     <215>
3 DATA"HITPOINTS(MAX)","HITPOINTS(ACT)","S
  TATUS","MALE","FEMALE","MONSTER           <229>
4 POKE 5328Ø,Ø:DATA"DWARF","ELF","GNOME","
  HALF-ELF","HALFLING","HALF-ORC","HUMAN    <1Ø4>
5 DATA"LAWFUL GOOD","LAWFUL NEUTRAL","LAWF
  UL EVIL","NEUTRAL GOOD","TRUE NEUTRAL     <2Ø5>
6 POKE 53281,Ø:DATA"NEUTRAL EVIL","CHAOTIC
   GOOD","CHAOTIC NEUTRAL","CHAOTIC EVIL    <171>
7 DATA"CLERIC","DRUID","FIGHTER","MAGIC-US
  ER","THIEF","MONK","CLERIC/FIGHTER        <179>
8 POKE 55,Ø:DATA"CLERIC/FIGHTER/M-U","CLER
  IC/M-U","FIGHTER/M-U","FIGHTER/THIEF      <1Ø5>
9 DATA"FIGHTER/M-U/THIEF","M-U/THIEF","ERA
  SED","OK","GONE","DEAD","DYING            <119>
1Ø DATA"UNCONSCIOUS","RUNNING","STONED",-1
   9,195,95,97,197,96,1,7,2,3,4,5,6,18Ø     <198>
11 POKE 56,1Ø7:POKE 51,Ø:POKE 52,1Ø7:DATA
   178,176,174,172,17Ø,168,141,213,99,262,
   237                                      <Ø91>
12 PRINT"{CTRL-N,BLUE,CLR}";CHR$(8)SPC(8)"
   {5DOWN}POOL OF RADIANCE - MODIFY":DIM C
   (24),I$(24,14)                           <127>
13 PRINT SPC(11)"{2DOWN,LIG.BLUE}WRITTEN I
```

Das Listing zu Pool-Modify (nur für C 64) (Fortsetzung)

```
    N 1989 BY:":PRINT SPC(14)"{2DOWN,CYAN}P
    ATRICK ASCHE{UP,LEFT},":Q=256               <097>
 14 PRINT SPC(11)"{2DOWN,CYAN}& PHILIP EISE
    NLOHR":PRINT"{2DOWN}"SPC(13)"{LIG.BLUE}
    (COPROGRAMMERS)"                            <234>
 15 DIM C$(24):FOR I=Ø TO 24:READ C$(I):C$(
    I)=LEFT$(C$(I)+"{12SPACE}",15)+":":NEXT     <253>
 16 FOR I=1 TO 2:READ I$(1,I):NEXT:FOR I=1
    TO 8:READ I$(2,I):NEXT:FOR I=1 TO 9:REA
    D I$(4,I)                                   <113>
 17 NEXT:FOR I=1 TO 13:READ I$(5,I):NEXT:FO
    R I=1 TO 8:READ I$(24,I):NEXT:POKE 65Ø,
    128                                         <198>
 18 DIM A(24):FOR I=Ø TO 24:READ A(I):A(I)=
    A(I)+27411:NEXT:J$=CHR$(Ø)                  <226>
 19 U1$="Ø1Ø2Ø3ØØØØØ4Ø5Ø6Ø7Ø8ØØØ9ØØ1Ø111213
    ":U2$="ØØØ1Ø2Ø5Ø6Ø7Ø8Ø91113141516"          <11Ø>
 2Ø PRINT"{4DOWN,BLUE,3SPACE}PRESS ANY KEY
    TO START PROGRAM...":POKE 198,Ø:WAIT 19
    8,1:GOTO 54                                 <155>
 21 PRINT"{CLR,GREEN}":FOR Y=Ø TO 24:PRINT:
    PRINT C$(Y);:GOSUB 34:NEXT:PO=1:PA=Ø:PO
    KE 198,Ø                                    <199>
 22 Y=PO:GOSUB 33:PRINT"{GREEN}"C$(Y);:GOSU
    B 34:Y=PA:GOSUB 33:PRINT"{WHITE}"C$(Y);
    :GOSUB 34                                   <1Ø8>
 23 GET A$:IF A$="{DOWN}"AND PA<24 THEN PO=
    PA:PA=PA+1:GOTO 22                          <Ø85>
 24 IF A$="{UP}"AND PA>Ø THEN PO=PA:PA=PA-1
    :GOTO 22                                    <Ø13>
 25 IF A$="←"THEN 54                            <ØØ6>
 26 IF A$<>CHR$(13)THEN 23                      <132>
 27 IF Y=24 OR Y<6 AND Y<>3 THEN 29             <253>
 28 GOSUB 33:PRINT C$(Y)" ";:POKE 19,64:INP
    UT C(Y):POKE 19,Ø:GOTO 23                   <Ø93>
 29 IF Y=Ø THEN GOSUB 33:PRINT C$(Y)" ";:PO
    KE 19,64:INPUT N$:POKE 19,Ø:GOTO 23         <177>
 3Ø C(Y)=C(Y)+1:IF I$(Y,C(Y))=""THEN C(Y)=1     <148>
 31 GOSUB 33:PRINT C$(Y)"{RIGHT}"I$(Y,C(Y))
    "{5SPACE}";:IF C(Y)=9 OR C(Y)=13 THEN P
    RINT"{3SPACE}";                             <12Ø>
 32 GOTO 23                                     <116>
 33 POKE 211,Ø:POKE 214,Y:SYS 5864Ø:RETURN      <Ø24>
 34 IF Y=Ø THEN A$=N$:GOTO 37                   <242>
 35 IF Y=24 OR Y<6 AND Y<>3 THEN A$=I$(Y,C(
    Y)):GOTO 37                                 <248>
 36 A$=MID$(STR$(C(Y)),2)                       <Ø86>
 37 PRINT"{RIGHT}"A$;:RETURN                    <252>
 38 N$="":I=Ø                                   <ØØ2>
 39 N$=N$+CHR$(PEEK(A(Ø)+I)+128):I=I+1:IF P
    EEK(A(Ø)+I)THEN 39                          <253>
 4Ø X1=3:X2=1:FOR I=1 TO 24:IF I=X1 THEN I=
    I+X2:X1=5:X2=19                             <198>
 41 C(I)=PEEK(A(I))+1:NEXT:X1=13:X2=7:FOR I
    =6 TO 2Ø:IF I=X1 THEN I=I+X2                <199>
 42 C(I)=PEEK(A(I)):NEXT:X1=4:X2=9:FOR I=3
    TO 23:IF I=X1 THEN I=I+X2:X1=2Ø:X2=2        <Ø55>
 43 C(I)=PEEK(A(I))+PEEK(A(I)+1)*Q:NEXT         <Ø58>
 44 C(21)=PEEK(A(21))+PEEK(A(21)+1)*Q+PEEK(
    A(21)+2)*Q*Q                                <Ø28>
 45 C(5)=VAL(MID$(U1$,PEEK(A(5))*2+1,2)):RE
    TURN                                        <Ø82>
 46 PRINT"{HOME,BLACK}"N$:FOR I=A(Ø)TO A(Ø)
    +14:POKE I,PEEK(I-26368):NEXT:X1=3:X2=1
    :FOR I=1 TO 24                              <Ø51>
 47 IF I=X1 THEN I=I+X2:X1=5:X2=19              <Ø44>
 48 POKE A(I),C(I)-1:NEXT:X1=13:X2=7:FOR I=
    6 TO 2Ø:IF I=X1 THEN I=I+X2                 <185>
 49 POKE A(I),C(I):NEXT:X1=4:X2=9:FOR I=3 T
    O 23:IF I=X1 THEN I=I+X2:X1=2Ø:X2=2         <193>
 5Ø POKE A(I)+1,C(I)/Q:POKE A(I),C(I)-Q*PEE
    K(A(I)+1):NEXT:POKE A(Ø)+15,Ø               <Ø75>
 51 POKE A(21)+2,C(21)/Q/Q:POKE A(21)+1,(C(
    21)-Q*Q*PEEK(A(21)+2))/Q                    <237>
 52 POKE A(21),C(21)-Q*Q*PEEK(A(21)+2)-Q*PE
    EK(A(21)+1)                                 <ØØ6>
 53 POKE A(5),VAL(MID$(U2$,C(5)*2-1,2)):RET
    URN                                         <147>
 54 PRINT"{GREY 3,CLR,7DOWN}"SPC(11)"1 - LO
    AD CHARACTER":PRINT SPC(11)"{DOWN}2 - S
    AVE CHARACT";                               <Ø9Ø>
 55 PRINT"ER":PRINT SPC(11)"{DOWN}3 - EDIT
    CHARACTER":PRINT SPC(11)"{DOWN}4 - DISK
     DIRECTORY                                  <168>
 56 GET A$:IF A$<"1"OR A$>"4"THEN 56            <14Ø>
 57 ON VAL(A$)GOTO 62,64,21,58                  <Ø61>
 58 PRINT"{GREEN,CLR,2SPACE}";:OPEN 1,8,Ø,"
    $":POKE 781,1:SYS 65478:GET W$,W$,W$,W$     <Ø5Ø>
 59 FOR I=1 TO 7:GET W$,X$,Y$,Z$:PRINT W$X$
    Y$Z$;:NEXT:PRINT:GET W$,W$,W$,X$            <117>
 6Ø IF ST THEN SYS 65484:CLOSE 1:POKE 198,Ø
    :WAIT 198,1:GOTO 54                         <232>
 61 PRINT ASC(W$+J$)+Q*ASC(X$+J$);:GOTO 59      <Ø98>
 62 POKE 211,3:POKE 214,2Ø:SYS 5864Ø:POKE 1
    9,64:INPUT"FILENAME :{SPACE,RVSON}A{RVO
    FF}";CN$:POKE 19,Ø                          <14Ø>
 63 SYS 57812"{CTRL-A}"+CN$,8,8:POKE 78Ø,Ø:
    SYS 65493:IF ST=64 THEN GOSUB 38:GOTO 2
    1                                           <Ø54>
 64 POKE 211,3:POKE 214,2Ø:SYS 5864Ø:POKE 1
    9,64:INPUT"FILENAME :{SPACE,RVSON}A{RVO
    FF}";CN$:POKE 19,Ø                          <142>
 65 GOSUB 46:OPEN 8,8,15,"S:"+"{CTRL-A}"+CN
    $:CLOSE 8:SYS 57812"{CTRL-A}"+CN$,8         <119>
 66 POKE 175,1Ø9:POKE 174,68:POKE 194,1Ø7:P
    OKE 193,Ø:SYS 62954:GOTO 54                 <1Ø1>
```

Supermänner aus der Retorte: Mit dem Character-Editor bei "Pool of Radiance" kein Problem.



Videospiel-Tips

Global Defense (Sega)

Die Sega-Version des Weltraum-Satelliten-Spiels "Global Defanse" ist nicht ganz einfach, insbesondere wenn man das mitgelieferte Joypad benutzt. Raumschiff steuern, feuern, Fadenkreuz bewegen, Extras aufsammeln und sich obendrein nicht treffen lassen; mit einem Wort: Panik. Michael Göbl aus Österreich fand einen Zwei-Spieler-Modus heraus, bei dem der eine Spieler den Satelliten, der andere das Fadenkreuz steuert. Neben der imensen Spielerleichterung hat der Trick noch den Vorteil, daß das "Global Defense" in Teamwork gleich doppelt soviel Spaß bringt.

Der Trick funktioniert so: 2. Joypad anschließen, Sega-Master-System einschalten. Jetzt wartet man bis der "Global-Defense"-Schriftzug erscheint. Dann drückt man das zweite Joypad nach rechts und betätigt Knopf zwei. Spieler 1 steuert das Fadenkreuz, Spieler 2 den Satelliten. Obendrein hat man noch ein automatisches Dauerfeuer. *hf*

Tiger Heli (PC-Engine)

Action satt bietet dieses Superspiel für die PC-Engine. Leider nach einer gewissen Zeit auch Frust satt. Hier gibt's zwei Tips von Martin Gaksch aus Düsseldorf für kampfwütige Hubschrauber-Piloten:

Mehr Continues erhält man, wenn man im Titelbild, während sich der Hubschrauber nach unten bewegt, das Joypad nach rechts drückt und dabei wie wild Knopf zwei drückt. Maximal sechs Credits kann man dabei herausholen.

Drei Leben mehr erhält man dagegen, wenn man gleich zu Beginn des Spiels den Hubschrauber in die linke untere Ecke bewegt und dann eine Bombe abwirft. Der nicht zu überhörende Ton kündet von den Ersatzhubschraubern. *hf*

The Goonies II (Nintendo)

Hier ein Tip für alle verzweifelten Kindersucher. Daniel Heinrich aus Hamburg spielte "The Goonies II" soweit, daß er alle Gegenstände besitzt und zudem schon vier Goonies gefunden hat. Hier sein Spielcode:

E'O N2U- ´ !7 ″ "N

Anstelle des Strichs (siebtes Zeichen von links) im obigen Code müßt Ihr einen Pfeil nach rechts eingeben, und die Haken der Anführungszeichen (viertes Zeichen von rechts) müssen nach links zeigen. *hf*

Nectaris (PC-Engine)

32 Level gibt es bei Nectaris, 32 beschwerliche Wege zum Ruhm. Wer schon mal in spätere Level schnuppern will, sollte unsere Paßwörter benutzen, die der *POWER PLAY*-Redakteur Michael Hengst in Schwerstarbeit herausfand. Die Paßwörter sind:

1. REVOLT
2. ICARUS
3. CYRAND
4. RAMSEY
5. NEWTON
6. SENECA
7. SABINE
8. ARATUS
9. GALOIS
10. DARWIN
11. PASCAL
12. HALLEY
13. BORMAN
14. APPOLO
15. KAISER
16. NECTOR

Die übrigen 16 Level erreicht man, wenn man die Paßwörter rückwärts schreibt. *hf*

Zaxxon 3D (Sega)

Schon mal bei "Zaxxon 3D" im Titelbild die Pausentaste gedrückt? Versucht's mal. Es erscheint dann ein Menü, mit dem der 3D-Effekt ausgeschaltet und die Steuerung des Raumschiffs manipuliert wird. Jean-Reiner Jung aus Bleckede schickte uns diesen Tip. *hf*

The Ninja (Sega)

Haben Sie den 13. Level von "The Ninja" noch nicht gesehen? Christian Teichmann, eifriger Spieler des schon etwas älteren "The Ninja", fand einen Weg, um vom 10. direkt in den 13. Level zu gelangen. Allerdings muß man dazu alle fünf grünen Rollen haben. Im zehnten Level schießt man auf die dritte steinerne Lampe und macht sich anschließend unsichtbar. Dann verwandelt sich die Lampe in eine Falltür. Betritt man sie, ist man sofort im 13. Level. *hf*

Dungeon Explorer (PC-Engine)

Günther Reiter aus Kelheim erspielte die Codes bis zum 14. Level für den Warlock und für den Fighter bei "Dungeon Explorer".

Level	Warlock	Fighter
2	CMOAG MGHGI	ADBFD GNPJC
3	CDENG CJFII	AMNAM NOCDO
4	CDBEJ HMOPC	AMNAL COAFO
5	CMLGG NDNCC	ADPAB NKBCM
6	CGLIJ NLJAG	AOPAL NCECI
7	COLIJ NDMAC	AHFAE NLLCE
8	CLBPG HMPNC	AIOAE COCGO
9	CBEDJ CJEKI	AFEAO IGHGK
10	CCBMJ NPLKE	AKJPL NCGBI
11	CILOJ HPIHE	AKJIB HIFMI
12	CIBOL NPKBE	APFIL CLJFE
13	CNLOL BGFBI	AANNB LNMLC
14	CHBME EJGMI	ABCHB EOJKE

Im vierten Level stieß Alexander Machatschek im Dungeon auf eine Prinzessin, die er befreite. Man kann mit dieser Prinzessin weiterspielen, sie ist erheblich schneller als die übrigen Spielfiguren. Dazu muß man folgendes Paßwort eingeben:

JBBNJ HDCOG

Im zehnten Level gibt es ein Dungeon, in dem man sich ganz schön verlaufen kann. Michael Hengst hat die Reihenfolge der Treppen, die man nehmen muß, herausgefunden und aufgeschrieben. Die Reihenfolge ist: links, rechts, oben, oben, oben, oben, Mitte, unten, oben, unten, oben und rechts.

Viel Spaß in den Dungeons. *hf*

Poseidon Wars 3D (Sega)

Bernd Schade aus Bottrop entdeckte für das Sega-Seekampfspiel einen Continue-Modus. Einfach nach Spielende, während der "Game Over"-Schriftzug auf dem Bildschirm erscheint, das Joypad viermal nach unten, dreimal nach rechts, zweimal nach oben und einmal nach links drücken. Dann setzt man das Spiel im gleichen Level fort, in dem man sein Schiff verlor.

Ein Musik-Menü hat dagegen Daniel Groulx aus Lahr gefunden. Dazu drückt man das Joypad im Titelbild einmal nach oben, zweimal nach links, dreimal nach unten und viermal nach links. Mit dem Pfeil in der jetzt erscheinenden "V.G.M. SELECTION" wählt man die einzelnen Musikstücke aus. *hf*

P-47 (PC-Engine)

Trotz größter Anstrengungen dürfte es kaum jemandem gelingen, über den vierten Level vpn "P-47" hinauszukommen. Nicht verzagen, Roger fragen. Roger Holliger aus der Schweiz fand eine Level-Anwahl heraus. Dazu drückt man im Titelbild fünfmal Knopf <II>, sechsmal Knopf <I> und zweimal <Select>. Anschließend drückt man zusammen für

Level 2	Knopf <1> und <Start>,
Level 3	Knopf <2> und <Start>,
Level 4	Knopf <1>, <2> und <Start>,
Level 5	<Select> und <Start>,
Level 6	Knopf <1>, <Select> und <Start>,
Level 7	Knopf <2>, <Select> und <Start>
oder für	
Level 8	Knopf <1>, <2> und <Start>.

Allerdings hat man in den jeweiligen Levels kein Continue, wie sonst üblich. *hf*

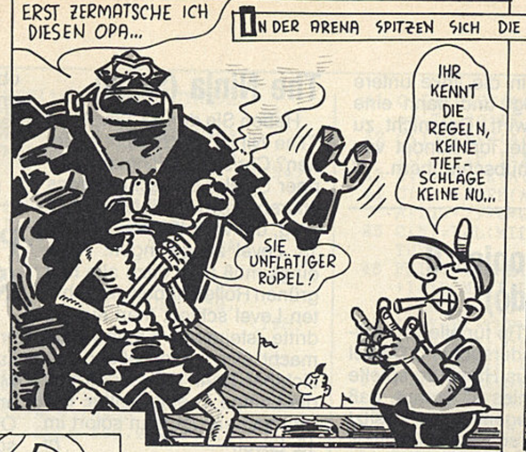


20.FOLGE

VON ROLF BOYKE & HEINI LENHARDT

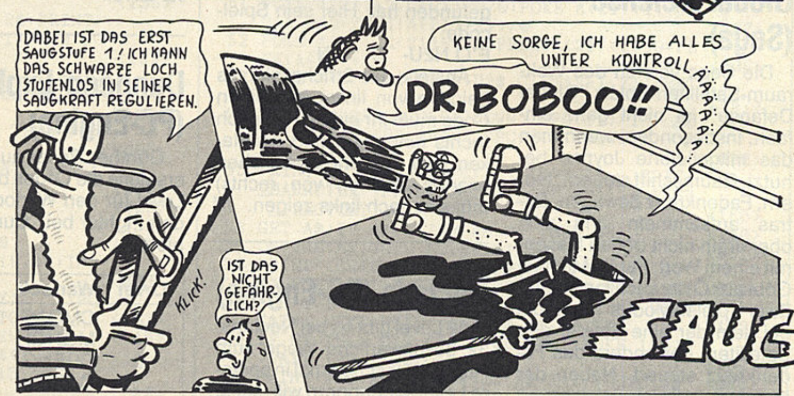
»KARRIERE-KNICK«

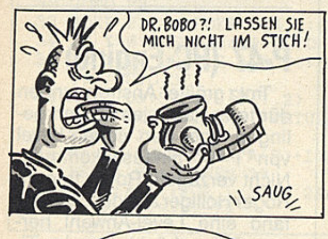
WÄHREND TRANTOR EIN ROCK KONZERT GIBT, TRETEN STARKILLER UND DR. BOBO ZUM DUELL AN. DER SIEG ENTSCHEIDET ÜBER DIE SCHANDTATENWETTE...

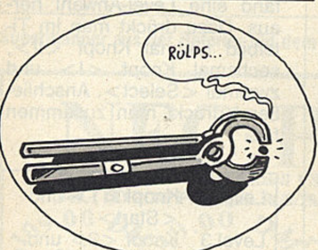




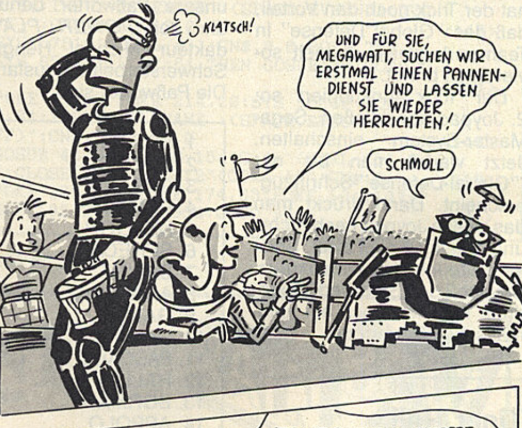


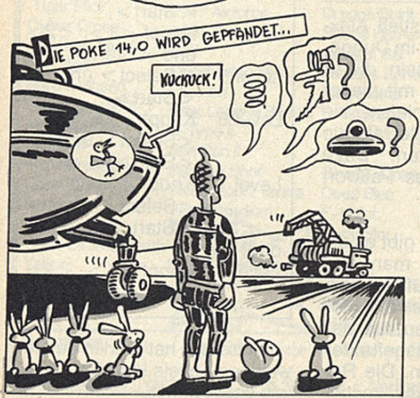






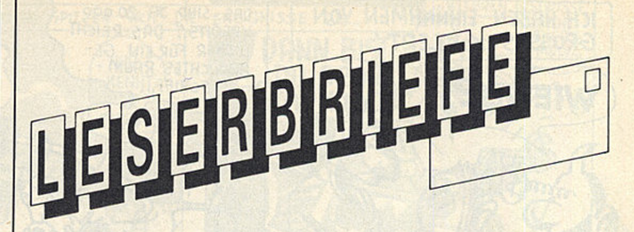









ICH HABEN EINNAHMEN VON GROSSES KONZERT.'
WIEVIEL?
DAS SIND JA 20.000 KREDITS!! DAS REICHT LOCKER FÜR EIN GEBRAUCHTES RAUMSCHIFF...
VIELEN DANK! DER SCHADEN FÜR DAS ABFACKELN VOM STADION MACHT GENAU 19.999 KREDITS!
WIE?
KREDIT EINTREIBER
ÜBRIGENS, TENTAKEL SEIN GERADE ZURÜCK GEKOMMEN. HABEN SICH LEICHT VERSPÄTET, ABER SEIN ERFOLGREICH! HABEN MEGAWATT ALS GEGNER IDENTIFIZIERT!
SCHLAFMÜTZE!
DROSSEL
PUFF
TRÖDLER!
SCHNARCHSACK!
KNUFF!
ZACK
BALD SIND DIE KLEINEN STREITEREIEN VERGESSEN UND DAS RESTLICHE STARKILLER-TEAM MACHT SICH ERNSTHAFT DARAN KAPITAL ZU BESCHAFFEN...
ICH HAB DA EIN PAAR IDEEN...
JETZT PASS GUT AUF, TRANTOR
BITTE EINE KLEINE SPENDE FÜR EINEN MITTELLOSEN BÖSEWICHT...
GRUFF?
SCHERTS EUCH WEG, LUMPEN GSINDL, ELENDIGS!
PÄNG!
TRANTOR BEVORZUGT EINE ANDERE METHODE...
DU PASSEN AUF
DU KAUFEN FEUERVERSICHERUNG!
FLAMM!
WO MUSS ICH UNTERSCHREIBEN?
DU HAST 50.000 KREDITS AN FEUERVERSICHERUNGSPRÄMIEN VERDIENT... UND DAS IN NUR ZWEI TAGEN!
...ABZÜGLICH 49.999 KREDITS FÜR KEROSINKOSTEN!
OH... FLAMMENWERFER SCHLUCKEN MÄCHTIG VIEL SPRIT...
WAS?
SO KOMMEN WIR NIE VON DIESEM PLANETEN WEG. BESINNEN WIR UNS AM BESTEN AUF UNSERE ÜBERRAGENDEN TALENTE UND KLAUEN EIN RAUMSCHIFF!!
MÄCHTIG GUTE IDEE! TRANTOR SCHON LANGEWEILE...
!
AUCH EINE HERBE NIEDERLAGE KANN STARKILLER NICHT VON SEINEM ZIEL ABHALTEN, SICH ALS GEISSEL DER GALAXIS ZU ETABLIEREN. SEINEN NEUEN ANLAUF BESCHREIBT DIE NÄCHSTE FOLGE DIESER GALAKTISCHEN SERIE. VOR ALLEM BEANTWORTET SIE DIE SCHWEISSTREIBENDE FRAGE: WAS GESCHAH MIT DR. BOBO? IN VIER WOCHEN WISSEN ALLE MEHR...
TRANTORS HASENGRILL TIPS
IMMER GUT WÜRZEN!



Kein Indy

Ist es wahr, daß das Spiel "Indiana Jones and the Last Crusade" auch in ferner Zukunft nicht für den C 64 umgesetzt werden soll? Da ich einen C 64 besitze und mich als größten "Maniac Mansion- und Zak McKracken-Fan" aller Zeiten bezeichne, wäre das eine mittlere Katastrophe. Mir ist klar, daß man das Spiel von einem Amiga oder Atari ST nicht 1:1 auf den C 64 umsetzen kann. Ich finde aber, daß eine abgespeckte Version (z.B. Weglassen von Kampfsequenzen oder Animationstechniken) trotzdem noch Spaß machen würde. Wie ist Eure Meinung dazu?

Markus Schwarzmayr, A-Ort

Die einzigen, die diese Frage kompetent beantworten können, sind die Programmierer von Lucasfilm Games. Und die meinen nach wie vor, daß eine C 64-Version nicht machbar ist. Man müßte das Programm derart abspecken, daß es nicht mehr vernünftig spielbar wäre. *hl*

Frskrglkrrk!

So, nun muß ich mal ein bißchen nörgeln; und zwar nicht über Euch, sondern über den Brief von Rolf Klischnewski. Rolf bemängelte, daß sowohl Ihr als auch die Softwarefirmen kyrillische Buchstaben zur "Verschönerung" von Texten oder Titeln verwendet. Ich bin auch einigermaßen der russischen Sprache mächtig (na ja, ich war es zumindest bis vor drei Jahren ein wenig) und finde es auch recht amüsant, wenn in Titeln irgendwelche kyrillische Buchstaben verwendet werden (siehe Tetris). Man sollte aber nicht vergessen, daß es sich hierbei wohl wirklich eher um einen Gag oder Hinweis auf den Spiel- oder Textinhalt handelt, als um einen Angriff auf die Sprachkenntnisse derjenigen, die des kyrillischen Alphabets mächtig sind. Ich finde es echt lächerlich, sich über eine "artfremde" Verwendung dieses Alphabets aufzuregen; im Gegenteil, ich denke, es wird dadurch erst richtig populär gemacht. Blödsinnig finde ich allerdings — und insofern muß ich Rolf zustimmen — pseudo-russische Wörter oder Buchstaben, die keinerlei Sinn ergeben (siehe z.B. Fernsehsendung "Formel 1"), wo dann Wortschöpfungen wie etwa "Frskrglkrrk" (vielleicht angemessen für Trantor) entstehen.

Christoph Pukall, Höfer

Russen-Hatz

Ich finde es gemein, daß in einigen Spielen immer die Russen die Feinde sind, z.B. "Jagd auf Roter Oktober" oder "Abrams Battle Tank". Ein großes Lob an Michael Hengst, der sich im Test von "Abrams Battle Tank" mal so richtig ausgesprochen hat. Könnt Ihr mir erklären, warum die Programmierer so oft die Russen als Feinde nehmen?

Nils Greif, Bielefeld

Ich finde diese Schwarzweiß-Malerei auch etwas albern, zumal durch die politischen Ereignisse in letzter Zeit der Eiserne Vorhang schon kräftig zerzaust wurde. Was meinen andere Leser dazu? *hl*



Unser Leser Konrad "Starkiller" Beiskammer hat den Zeichenstift geschwungen. Von ihm stammt dieser Mini-Comic. ▶

Musik, zwei, drei, vier...

Als ich die Einleitung in *POWER PLAY* 9/89 las, schoß es mir sofort durch die Ganglien: Ich muß sie haben! Ihr seid inzwischen sicher schon dahintergekommen, was ich meine: Die Songs "Ich hab' ein Meeting" und "Redaktionsschluß"! Wäre es nicht auf irgendeinem Weg möglich, das sicher enorme Interesse der mit offenem Mund dastehenden Leserschaft auf irgendeine Weise zu befriedigen? Bitte unterrichtet das Leservolk über etwaige Veröffentlichungstermine und den Zeitpunkt der Sendung des neuen Video-Clips in "Formel 1".

Etwas anderes: Endlich sind die CPC-Charts aus der Wertung gefallen. Lange schon habe ich auf diese Aktion gewartet. Kein vernünftiger Mensch verwendet einen CPC zum Spielen. Außerdem könntet Ihr Euch die "Bubbler" sparen, da könnt Ihr ja gleich die "Top 25" abdrucken. Auch ich bin der Meinung, daß es besser wäre, die US-Charts abzudrucken, als die britischen Billigspiele und Compilations. Eine Anregung noch: Kommentiert doch jeden Monat die Chart-Entwicklung und laßt den langweiligen Text weg, den sowieso schon jeder Leser kennt.

Harald Mittermeier, A-Salzburg

Leider gibt es momentan keinen Weg, um an unser Liedgut heranzukommen. Vielleicht tröstet Dich der Hinweis, daß unsere Sangeskünste nicht unbedingt veröffentlichungsreif und die derb geschmetterten Refrains nichts für zarte Ohren sind. Vielleicht reicht's eines Tages mal für ein Sammelalbum, wenn wir Trantors größte Hits mit draufpacken.

Die Hitparaden-Bubbler haben schon ihren besonderen Reiz. Es handelt sich hier nicht um die Spiele, die die Plätze 21 bis 25 einnehmen, sondern um die stärksten Aufsteiger des Monats außerhalb der Top 20. Alte Spiele, die schon einmal in den Top 20 plaziert waren, werden für die Bubbler nicht berücksichtigt. *hl*

Mager

Bitte schreibt doch zu den Tests, wann die Versionen für den Amiga kommen. Macht doch mal ein Sonderheft, wo alle Tests und Tips drin stehen, das wäre doch auch mal was, oder? MIr ist aufgefallen, daß die *POWER PLAY* so mager ist, sie müßte etwas dicker sein.

Florian Junker, Frankfurt

Wann genau alle Versionen eines Programms erscheinen, können wir leider nicht angeben. Bei sehr vielen Spielen gibt es immer wieder Verzögerungen und Terminverschiebungen, so daß es quasi unmöglich ist, Monate vorher einen genauen Erscheinungstermin zu nennen. Ein frisches Sonderheft ist für Dezember geplant; über Einzelheiten informieren wir Euch in Kürze. Der Umfang von *POWER PLAY* wird in den nächsten Monaten zunehmen. *hl*

Die Tetris-Gesetze

Nachdem ich jetzt ungefähr zwei Monate fast nur "Tetris" gespielt habe — glücklicherweise hat die Computerfirma, bei der ich jobbe, Tetris auf der Festplatte des Lagercomputers — habe ich die auftretenden Gesetzmäßigkeiten zu den folgenden Tetris-Gesetzen zusammengefaßt. Ich fände es toll, wenn Ihr sie abdrucken würdet, damit alle Leute wissen, worauf sie sich mit Tetris einlassen.

Das erste Tetrisgesetz: Es kommen immer die Steine, die man nicht braucht.

Die Spaltenbeobachtung: Wenn eine Spalte offensteht, kommt kein langer Stein.

Die Ergänzung zur Spaltenbeobachtung: Wenn man die Spalte notdürftig und gezwungenermaßen geschlossen hat, kommt drei Steine später ein langer Stein.

Das High-Score-Chef-Verhältnis: Spielt man während der Arbeitszeit Tetris, kommt der Chef dann, wenn nur noch 50 Punkte zum High Score fehlen.

Der High-Score-Grundsatz: Hast Du gerade mit Mühe und Not einen Highscore aufgestellt, schafft entweder ein Freund/Kollege mit links 1000 Punkte mehr, oder ein Neider löscht die High-Score-Liste.

In diesem Zusammenhang paßt vielleicht mein Tetris-High-Score ganz gut: Auf dem C 64 habe ich 212 Reihen geschafft, das sind 16244 Punkte!

Jan Schmidt, Vedorf

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go), Henrik Fisch (hf)
Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)
Fotografie: Sabine Tennstaedt, Roland Müller
Titel: Ocean Software TM&©1964 DC Comics Inc., TM&©1989 DC Comics Inc.

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-110

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

M1 Tank Platoon

MS-DOS
130 Mark (Diskette) ★ Microprose

Grafik: 71	Sound: 33	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 83		
Ein Panzer-Quartett tuckert durch Dutzende von Missionen		



Ein großes Lob für die Idee, der Besatzung nach einer Mission Erfahrungspunkte zu geben, die sie zum Überleben braucht. Dadurch kommt Spannung ins Spiel: Wenn der Lader eine Nulpe erster Wahl ist, muß der Kanonier eben warten... und das kann für den Rest der Crew fatal enden.

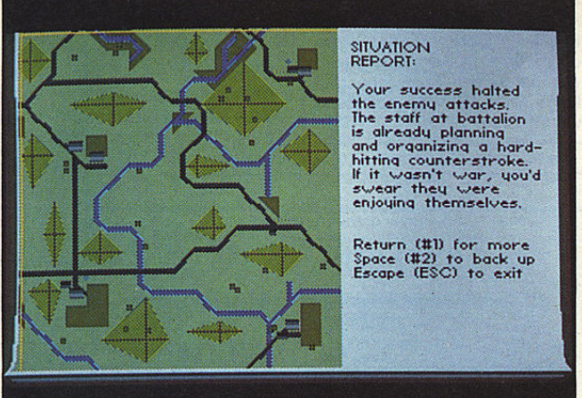
Wenn's in höheren Levels ernst wird, muß man seinen Panzer selber steuern, sonst hat man keine Chance. Doch ist es fast unmöglich, Übersicht über vier Panzer, Artillerie, Hubschrauber und die zahlreichen Gegner zu behalten. Mir war's manchmal zu hektisch: Im Eifer des Gefechts verliert man schnell einen Panzer.

Nach "Steel Thunder" und "M1 Battle Tank" veröffentlichen nun auch die Simulationsexperten von Microprose eine Panzersimulation: "M1 Tank Platoon".

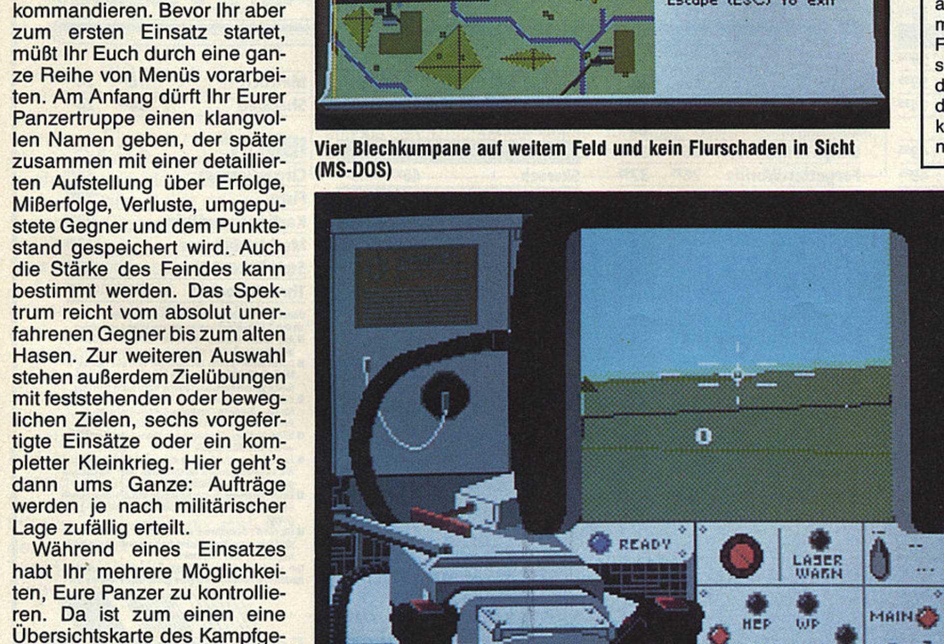
Allerdings muß sich der Hobby-Kettenrassler nicht damit begnügen, nur mit einem dieser schwergewichtigen Brocken durch Äcker und Felder zu pflügen. Gleich vier Panzer auf einmal dürft Ihr kommandieren. Bevor Ihr aber zum ersten Einsatz startet, müßt Ihr Euch durch eine ganze Reihe von Menüs vorarbeiten. Am Anfang dürft Ihr Eurer Panzertruppe einen klangvollen Namen geben, der später zusammen mit einer detaillierten Aufstellung über Erfolge, Mißerfolge, Verluste, umgepustete Gegner und dem Punktestand gespeichert wird. Auch die Stärke des Feindes kann bestimmt werden. Das Spektrum reicht vom absolut unerfahrenen Gegner bis zum alten Hasen. Zur weiteren Auswahl stehen außerdem Zielübungen mit feststehenden oder beweglichen Zielen, sechs vorgefertigte Einsätze oder ein kompletter Kleinkrieg. Hier geht's dann ums Ganze: Aufträge werden je nach militärischer Lage zufällig erteilt.

Während eines Einsatzes habt Ihr mehrere Möglichkeiten, Eure Panzer zu kontrollieren. Da ist zum einen eine Übersichtskarte des Kampfgeländes, auf der Ihr per Knopfdruck die Panzer, einzeln oder komplett, hin- und herschieben könnt. Auf dieser Karte sind alle Gebäude, Berge, Straßen und Flüsse eingezeichnet, so daß Ihr Euer Panzer-Quartett strategisch richtig postieren könnt. Actionreicher ist es natürlich, die Panzer selbst zu fahren. In jedem M1 könnt Ihr Euch auf vier verschiedene Stationen begeben: Fahrer, Schütze, Kommandant und Ladekanonier. Damit alle Panzer sich im Falle eines Angriffs verteidigen, kann man den Einheiten von vornherein feste Befehle geben. Zum Beispiel, daß alle Panzer anfangen zu feuern, wenn ein Feind in Sicht ist. Praktisch, denn so müßt Ihr nicht alle Fahrzeuge selbst bedienen und könnt Euch aufs Wesentliche beschränken.

Wem das Geballer mit dem eigenen Stahlungetüm nicht mehr reicht, kann bei einigen Aufträgen Unterstützung aus dem Hauptquartier abrufen. Nach erfolgreich abgeschlossener Mission gibt es dann eventuell Beförderungen und Dekorationen, die Ihr unter den Besatzungen Eurer Panzer verteilen dürft. Durch Auszeichnungen verbessern sich die Eigenschaften Eurer Mannschaft. *mh*



Vier Blechkumpane auf weitem Feld und kein Flurschaden in Sicht (MS-DOS)



Das Umfeld aus dem Sichtfeld des Richtschützen (MS-DOS) ▶



Ich habe meine moralischen Bedenken erst hin, dann her und schließlich beiseite geschoben. M1 Tank Platoon ist sicher nichts für zarte Gemüter, aber es bringt einfach einen Riesenspaß. Technisch gibt's kaum was an dieser Simulation auszusetzten; lediglich ein paar Landschaftsmerkmale mehr hätte ich mir gewünscht. Aber sonst findet der Simulations-Fan alles, was sein Herz begehrt. Feine Missionen, die sich im Schwierigkeitsgrad steigern, teuflisch gute Gegner, ein großes Gebiet zum Rumfahren und eine schnelle, flüssige 3D-Grafik. Auch die Übersichtskarte ist prima: Wer lieber auf Strategie und Taktik aus ist, spielt hauptsächlich mit der Karte. Der Action-Freund fährt seinen M1 lieber selbst in die Schlacht. Besonders friedlich geht's nicht gerade zu, aber Simulations-Fans kommen um dieses Programm nicht herum.

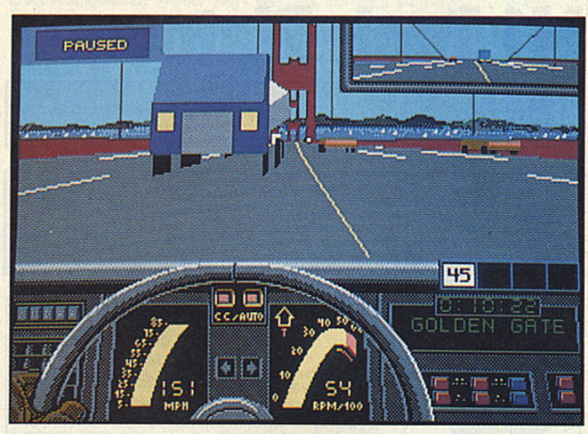
Vette

MS-DOS (Amiga)
ca. 100 Mark (Diskette) ★ Spectrum Holobyte

Grafik: 73	Sound: 31	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 63		
In einer Corvette über die Straßen von San Francisco		

Den Christophorus am Armaturenbrett (heilig), den Tiger im Tank (röhrend) und die Freundin am Rücksitz (blond): Was liegt näher, als das Flair um den PS-Giganten "Corvette" für eine Renn-Simulation zu verbraten? Vier schnittige Corvette-Typen stehen dem Spieler zur Auswahl, bei Bedarf können zwei mit einem Null-Modem-Kabel gegeneinander fahren.

Es gibt vier unterschiedlich schwere Missionen. Die Regeln sind simpel: Wer zuerst am vereinbarten Treffpunkt ist, hat gewonnen (Tempolimit? Was ist das?). Spectrum Holobyte ("F-16 Falcon", "PT 109") verpaßte der edlen Corvette die entsprechende Umgebung: Sie programmierten die Hälfte des San-Francisco-Straßennetzes in den Computer. Vom Stop-Schild bis zum Tempolimit stimmen alle Fakten. Der Spieler sieht nicht nur aus dem Cockpit in die dreidimensionale Stadt, sondern kann zwischen sechs Perspektiven wählen. Die EGA-Version benötigt 640 KByte, die CGA-Grafik 512 KByte. *al*



"Laster", das war sein letztes Wort (MS-DOS/EGA)



Hatten die Programmierer ein Sightseeing-Spiel oder eine Auto-Simulation im Sinn? Die Simulation mag ja geglückt sein, aber bei einem Auto-Rennspiel ist das kein großer Verdienst. Außerdem ist das von "Test Drive II" bekannte "Ich-bin-schneller-als-Du"-Spielprinzip inzwischen ziemlich abgeschmackt. Auf Dauer sieht Vette ein wenig eintönig aus. Es gibt zwar drei Fußgänger-Typen (einer wedelt mit der Aktentasche — schick!), aber immer dieselben Autos und Gebäude — großes Gähnen. Bei der grausamen Farbpalette der CGA-Grafik verspüren sensible Naturen milden Brechreiz. Unter EGA fährt man deutlich bunter. Leider braucht man dann einen AT, sonst wird die Corvette zur Schnecke. Wer schnell eine Runde durch San Francisco düsen will, hat seinen Spaß, aber auf lange Sicht ist Vette spannend wie ein Stau.

F-15 Strike Eagle II

MS-DOS
ca. 90 Mark (Diskette) ★ Microprose

Grafik: 81	Sound: 29	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 77		
Actionreiche Flug-Simulation mit viel Grafik-Schnickschnack		

Wenn die F-19 eine Grazie in der Luft ist, dann ist eine F-15 der Rambo der Lüfte". Mit diesen markigen Worten stimmt die Anleitung zu "F-15 Strike Eagle II" (nicht zu verwechseln mit dem Vorgänger "F-15 Strike Eagle") den Spieler ein. Dementsprechend rauh geht's bei dieser Flugsimulation auch zu. Über vier potentiellen Krisenherden werden Einsätze geflogen: Libyen, Vietnam, Persischer Golf und Mittlerem Osten. Wer das Programm "Stealth Fighter" sein Eigen nennt, kopiert ein paar Files um und darf dann über dem Nordkap und Europa fliegen.

F-15 bietet vom Kompaß bis zur Treibstoffanzeige alles, was "normale" Flugsimulationen auch bieten. Brandneu ist dagegen der "Director Mode". Ist dieser Modus aktiv, bekommt der Pilot jedesmal eine Sequenz gezeigt, wenn etwas Ungewöhnliches im Zielgebiet passiert (z.B. wenn eine SAM-Station eine Rakete abfeuert oder eine MIG startet). Danach wird wieder ins Cockpit zurückgeschaltet. Zusätzlich kann man sein Flugzeug aus jeder gewünschten Perspektive betrachten. Von der Towersicht über die Perspektive des gegnerischen Flugzeugs (schick!) ist alles da, was das Pilotenherz schneller schlagen läßt. Auf Wunsch sieht man sogar seiner abgefeuerten Rakete nach und beobachtet, wie sie einschlägt.

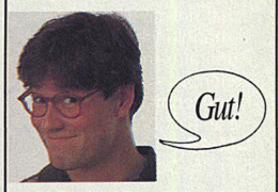
Die Programmierer haben sich sehr an der MS-DOS-Version von F-19 Stealth Fighter orientiert. Das Cockpit-Layout ist fast identisch, nur ein paar Anzeigen liegen anders, damit hat's sich auch schon. Um eine Mission zu erfüllen, stehen dem Spieler drei Raketen-Typen zur Wahl: Amraams und Sidewinders für Luftziele sowie Marvericks für Bodenziele. Das Programm unterstützt Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Mit VGA-Grafik zeigt das Programm sogar einen edel schattierten Horizont auf dem Schirm. Und wer ungern auf Flugzeugträgern landet, darf aufatmen: Der Auto-Pilot übernimmt nicht nur das Ansteuern des Ziels, sondern auch das Landen. Harte Burschen können selbstverständlich selber landen. Im etwa hundert Seiten starken Handbuch und den vier Karten der Zielgebiete bekommt der Spieler wichtige Informationen zum richtigen Fliegen, Auskurven und Schießen. *al*



Schau mir auf den Schnorchel, Kleines... (MS-DOS/EGA)



F-15 Strike Eagle II bringt eine irrsinnige Spannung auf den Bildschirm. Da geht es nicht in erster Linie darum, komplizierte Landeanflüge durchzuführen. Im Mittelpunkt stehen actiongeladene Luftkämpfe und Bodenattacken. Die auf einem AT sehr flotte Grafik vermittelt ein tolles, schnelles Fluggefühl. Es ist nicht verwunderlich, wenn man vor lauter Begeisterung mal in den schön gezeichneten Flugzeugträger rauscht. Wenn Sie dreimal eine F-15 in den Boden gerammt haben, bekommen Sie einen Schreibtisch-Job. Eins ist zu beachten: Laden Sie den amerikanischen oder englischen Tastaturtreiber, bevor Sie das Spiel starten.



Volltreffer! Eine Rakete knallt in meine F-15 — und nichts passiert. Sogar mit vier Löchern im Bauch fliegt die F-15 noch wie ein junger Vogel. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das sonderlich realistisch ist. Außerdem fliegen sich die Missionen sehr ähnlich; auf Dauer fehlt mir trotz spektakulärer Grafik die spielerische Abwechslung.

Wer aber nur à la Rambo über Libyen lümmeln will, bekommt viel für sein Geld geboten. Wie üblich liefert Microprose packende Szenarien, Piloten-Rummel mit militärischen Rängen und massig spielerischen Feinheiten, die einen immer wieder an den Computer locken. Richtig Spaß macht das Spiel erst auf einem AT, denn da zischt der Flieger schön schnell dahin. Die vielen grafischen Details machen dafür sogar schnelle XTs zur lahmen Schnecke. Gottlob kann man grafischen Schnick-Schnack (Wolken, Schattierungen oder drehende SAM-Radare) im Spiel ausschalten, dann wird's auf dem XT gerade noch spielbar.



Ein Dutzend Perspektiven, um sich seinen Strike Fighter anzusehen — hier der häufig gebrauchte Blick aus dem Cockpit (MS-DOS/EGA)

POWER-GAMES

ACTION ★ SPANNUNG ★ ABENTEUER

Operation Ushkurat
Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur müssen Sie zusehen, wie die gesamte Mannschaft entführt wird...
Bestell-Nr. 38765
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Dungeon
Dungeon ist eine Variante des legendären Spieleklassikers PacMan. Die Spielfigur, vier stehen zur Auswahl, bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen und Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, den Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen oder sie zu zerstören!
Bestell-Nr. 38760
DM 49,–*
(sFr 35,–*/öS 390,–*)

Operation Feuersturm
Sie sind Mister James Bond und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls Sie es nicht schaffen, wird sie abgefeuert.
Bestell-Nr. 38739
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Howard the Coder
Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer, und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden. Wenn Sie alle Teile des Computersystems haben, wird Ihnen das Ergebnis von Howards Spielidee und deren ablauffähige Version präsentiert.
Bestell.-Nr. 38705
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

Mit Jeans und Hellebarde
Sie reparieren den Schuppen eines Freundes. Die Decke stürzt herab und macht Sie kampfunfähig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie am Boden ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Das Buch gleitet Ihnen aus den Händen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...
Bestell-Nr. 38718
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128
Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralt aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.
Bestell-Nr. 38729
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

* Unverbindliche Preisempfehlung.

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel



2309906

Bitte schicken Sie mir ausführliche Informationen über POWER-GAMES

HC 11

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ/Ort ______________________

Bitte ausschneiden und schicken an:
Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Frau Brosien, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

Turn it

Amiga (Atari ST, MS-DOS, C 64)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik: 63	Sound: 65	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 80		
Suchtspiel für Tüftel-Fans: Steinchensuche in 50 Levels		

Auf einem 8 x 18 Felder großen Brett liegen 144 bunte Spielsteine. Auf jeden ist ein Symbol gezeichnet; jedes Symbol ist wiederum viermal auf dem Brett vertreten. Sie klicken mit der Maus ein Steinchen an und suchen den Zwillingsbruder ("Ver..., wo isser denn?"). Wenn Sie ihn endlich haben, dürfen Sie das Paar entfernen — allerdings nur, wenn Sie es vom Rand wegnehmen. Dabei ist es egal, von welchem der vier Ränder aus Sie den Stein anklicken. Aus der Mitte vom Brett nehmen geht nicht, Sie müssen sich schon langsam "hineinfressen". Ist ein Steinpaar vom Brett genommen, verschiebt sich der Rand entsprechend nach innen — dadurch werden neue Paare frei. Wer völlig festhängt, kann dreimal Hilfe vom Computer anfordern, pro gelöstem Level gibt's eine Computerhilfe dazu.

"Turn it" wird auf Zeit gespielt. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade. Im Zwei-Spieler-Modus spielt man hintereinander: Zehn Sekunden der eine, zehn der andere. Insgesamt bietet Turn it 50 Levels unterschiedlicher Größe. Damit man nicht jedesmal beim ersten Brett starten muß, bekommt man alle zehn Levels ein Paßwort verraten. *al*



Wo ist das passende Steinchen geblieben? (Amiga)



"Aha, Memory mit Sonderregeln. Fünf Minuten Zeit, jetzt spiel' ich schnell eine Runde", dachte ich beim ersten Test. Doch das "schnell" war ein absoluter Trugschluß: Vier Stunden später rieb ich meine schmerzenden Augen und schaltete den Amiga ab. Turn it ist ein Suchtspiel par excellence: Es sieht harmlos aus, hat aber mächtig Pfiff. Wer "Shanghai" mochte und sich an eine "Shanghai platt"-Version gewöhnen kann, bekommt alles, um für Stunden vor dem Computer zu versacken.

Die endgültige Version kann übrigens ein wenig anders aussehen als unser Bildschirmfoto; wir testeten eine Vorab-Version. Am Spiel selbst wird aber nichts geändert.

Conflict Europe

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ PSS

Grafik: 62	Sound: 48	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 62		
Atomar geht die Welt zugrunde: Strategiespiel für Hartgesottene		

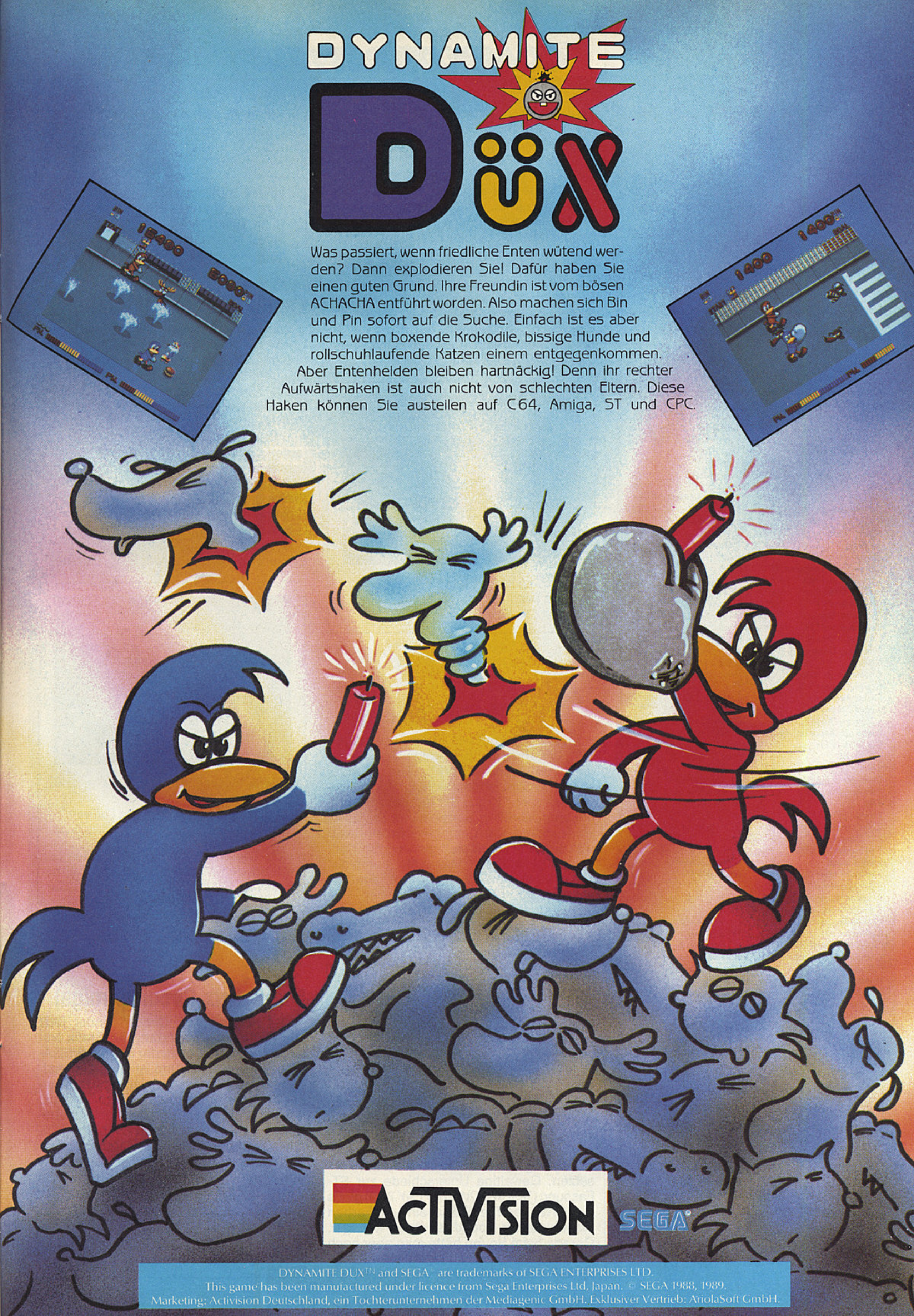


Man muß schon ein Generalissimo sein, um die Oberhand zu behalten, denn der Computergegner spielt recht gewitzt. Also muß man verlieren, kapitulieren oder ein strategisches Bömbchen schmeißen — und das endet fast immer im totalen Vergeltungsschlag (73 400 000 Tote). Diese Simulation zeigt's: Kriege bringen eben nichts als Tote und Atomkriege lassen sich nicht gewinnen. Von "Gewinnen" zu reden, ist blanker Hohn. Leider löst die Erstschlag-Mentalität "Laßt Euch nicht von den Neutronenbomben unterkriegen" keine (Atom?-) Bombenstimmung aus — ich find's ziemlich widerwärtig.

In "Conflict Europe" werden die ersten 30 Tage des dritten Weltkriegs ausgefochten (natürlich nur am Computer). Die Simulation beginnt — wie sich das für einen modernen Krieg gehört — am Schreibtisch. Hier entscheidet man, ob man die NATO oder die Warschauer-Pakt-Truppen in Europa steuert. Fünf verschiedene Szenarien gibt's im "Erstschlag-Angebot".

Dann wird in die Kommandozentrale übergeblendet. Wie in jeder "klassischen" Kriegs-Simulation schiebt man seine Armeen über Stock und Stein. Außerdem holt man in der Zentrale diplomatische Nachrichten ein, liest die neuesten Frontberichte oder läßt seine Chemiker am neusten Giftgas werkeln. Nach Eingabe eines Paßwortes und eines markig klingenden Namens regnen 30 unterschiedliche atomare, chemische oder konventionelle Bombenteppiche auf den Gegner nieder. Hat man konventionell gesiegt oder die Menschheit in den nuklearen Winter geschickt, bekommt man seine Feldherrn-Einstufung und die Zahl der Toten angezeigt — makaber, makaber. In der Packung liegt ein flapsig geschriebenes Handbuch, die Texte auf dem Bildschirm wurden schlampig eingedeutscht. Kleine Kostprobe: "Verstrahlungsrat" ist keine Unterabteilung der UNO, da fehlt einfach ein "e". *al*

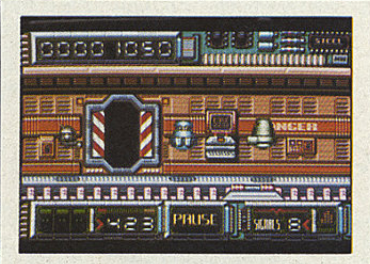
Atomarer Erstschlag, chemisch gewürzt — Wer hat da den falschen Joystick-Knopf gedrückt? (Amiga)



DYNAMITE DÜX
Was passiert, wenn friedliche Enten wütend werden? Dann explodieren Sie! Dafür haben Sie einen guten Grund. Ihre Freundin ist vom bösen ACHACHA entführt worden. Also machen sich Bin und Pin sofort auf die Suche. Einfach ist es aber nicht, wenn boxende Krokodile, bissige Hunde und rollschuhlaufende Katzen einem entgegenkommen. Aber Entenhelden bleiben hartnäckig! Denn ihr rechter Aufwärtshaken ist auch nicht von schlechten Eltern. Diese Haken können Sie austeilen auf C64, Amiga, ST und CPC.
ACTIVISION
SEGA
DYNAMITE DUX™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA 1988, 1989.
Marketing: Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH.

Steel (Amiga)

Ein kleiner Roboter muß in einem riesigen Raumschiff Cartridges sammeln und sie zu anderen Punkten im Schiff bringen. Die Räume des Schiffs haben die Größe des Bildschirms. Verläßt er links und rechts die Räume, wird auf ein anderes Bild umgeschaltet. Feinde gibt es natürlich auch. In Form von wild gewordenen Robotern attakieren sie den Kleinen. Sie treten so zahlreich auf, daß man sich kaum auf die Suche konzentrieren kann, und der Roboter schnell kaputt ist. Die Grafik ist hübsch, Musik nicht vorhanden, der Frust um so größer. Dies ist kein Spiel, daß man seinem Diskettenschacht antun sollte. *hf*



POWER-Wertung: 24
Amiga (Atari ST)
59 Mark ★ Hewson

RVF (Amiga)

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

So gut wie keine Änderungen gab es bei der Amiga-Umsetzung des Rennspiels "RVF". Die Honda-Motorrad-Simulation macht immerhin wesentlich mehr Krach als auf dem ST; das Motorengebrüll in Stereo klingt recht beeindruckend. Das gelungene Spielprinzip und die flotte Grafik sind gleich geblieben. Wer Lust auf die Teilnahme bei einer Motorrad-Weltmeisterschaft hat, wird an dem Programm seinen Spaß haben. Von der Gangschaltung bis zum Tachometer bietet RVF gepflegte Rennsport-Unterhaltung. *hl*

POWER-Wertung: 84
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

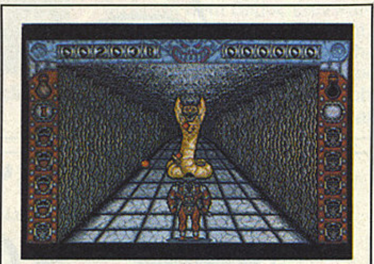
F-16 Combat Pilot (Amiga)

Nach den Versionen für PCs und den Atari ST dürfen sich jetzt auch Amiga-Hobbyflieger in den "F-16 Combat Pilot" setzen. Gewaltige Unterschiede zur ST-Fassung (Test in *POWER-PLAY* 7/89) gibt's nicht. Nur das Titelbild hat ein paar Farben mehr und der Sound ist etwas kerniger. Gerade beim Sound hätte man aber noch ein paar Sachen drauflegen können. So röchelt der Nachbrenner immer noch wie ein Käfer beim Ampelstop. Sonst blieb bei dem guten Flugsimulator mit vielen Missionen und garantiert langem Spielspaß alles beim alten. *mh*

POWER-Wertung: 84
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 bis 89 Mark (Diskette)
Digital Integration

Castle Warrior (Amiga)

Wieder einmal muß sich ein wackerer Recke durch ein großes Schloß kämpfen, diesmal, um einem bösen Zauberer einen Heiltrank abzuluchsen. Das Schloß ist in sechs Abschnitte aufgeteilt, wobei jedes Level ein jeweils eigenes kleines Spiel ist. Zum Beispiel muß man zu Beginn durch einen Gang mit Händen und Fledermäusen laufen, um sich zum Schluß einer Riesenschlange und einem Monster zu stellen. Auf Knopfdruck werden mit gähnender Langsamkeit fliegende Totenköpfe zerteilt. Es kann gesprungen und nach links oder rechts ausgewichen werden. Die anderen Abschnitte stellen weitere Aufgaben, die Steuerung bleibt jedoch größtenteils gleich. Die Grafik ist gut; ein großes Lob auch an den Musiker Jean Baudlot, der schon den Sound-Track zu "Bio Challange" schuf. Wegen der spielerischen Schwächen kann man "Castle Warrior" jedoch getrost im Regal stehenlassen. *hf*



POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST)
85 Mark (Diskette) ★ Delphine Software

Grand Prix Circuit (Amiga)

Der "Grand Prix Circuit" findet jetzt auch auf dem Amiga statt. Die Grafik entspricht ziemlich genau der MS-DOS/EGA-Version. Nur der Sound ist ordentlich aufgebohrt worden. Steuern läßt sich Ihr Renner auf dem Amiga nur mit dem Joystick, leider geht gegenüber der Tastensteuerung auf PCs ein wenig an Fahrgefühl flöten. Der Spielspaß wird dadurch kaum geschmälert, Freunde von Rennsimulationen kommen an diesem Programm nicht vorbei. *go*

POWER-Wertung: 80
Amiga (C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade



THALION

Was lange währt, wird Qualität.
Und Thalion ist Qualität. In Konzept, Graphikdesign und Sounds. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen und so ist Thalion bereits vor Erscheinen des ersten Titels ein internationales Label, das von der internationalen Presse und Fachleuten mit Erstaunen und Anerkennung bedacht wurde. Chambers of Shaolin, Seven Gates of Jambala, Warp, Leavin' Terramis und nicht zuletzt Dragonflight sind die ersten Produkte mit denen Tahlion bis Dezember durchstartet.

Gut gemacht, Thalion.

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

POP 11/89

Name:__________

Straße:__________

PLZ:____ Ort:________

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft
Das Programm

Battle Valley (Amiga)

Wahlweise mit einem Panzer oder einem Hubschrauber darf bei diesem Actionspiel eine Landschaft erkundet werden, die von feindlichen Geschützen nur so wimmelt. Spielziel ist die feindliche Basis, die man innerhalb einer Stunde erreichen muß. Bei jedem Treffer werden einem jedoch kostbare Minuten abgezogen. Einige Geschütze sind nur mit dem Hubschrauber, andere nur mit dem Panzer zu vernichten. Einen Zwei-Spieler-Modus, der sich hier eigentlich anbieten würde, gibt es jedoch nicht. Die Grafik des Spiels ist dürftig, und eine Musik dudelt nur im Titelbild vor sich hin. Selbst hartgesottene Baller-Begeisterte suchen bei diesem faden Actionspiel schnell das Weite. *hf*

POWER-Wertung: 37
Amiga (Atari ST)
59 Mark ★ Hewson

Rainbow Warrior (ST)

Das erste Öko-Computerspiel "Rainbow Warrior" entstand in Zusammenarbeit mit der Umweltschutz-Organisation "Greenpeace". In sieben verschiedenen Actionspiel-Teilen arbeitet Ihr Euch von der Walrettung bis zur Spraydosen-Vernichtung durch ein ausgedehntes Umwelt-Programm. Die ST-Umsetzung wurde gegenüber der C 64-Version grafisch erheblich aufgemotzt. Spielerisch blieb alles beim alten; die sieben Teilspiele sind nicht allzu anspruchsvolle Geschicklichkeits-Tests. Und die ST-Version sieht zwar besser aus, spielt sich streckenweise aber schlechter als die C 64-Fassung. Ein gutes Thema macht eben noch lange kein gutes Spiel. *hl*



POWER-Wertung: 39
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

Airborne Ranger (ST)



POWER-Wertung: 77
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
59 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

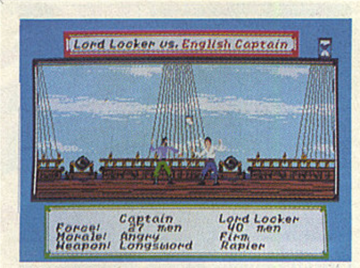
Ein Ranger tigert durch den Wald und macht die bösen Feinde kalt — das Spielprinzip von "Airborne Ranger" läßt sich schnell auf den Punkt bringen. Die ST-Version ist fast genau so spielbar wie das C 64-Original, man ist lediglich etwas flotter am Ziel, da das Sprite schneller rennen kann. Außerdem sieht die Grafik nicht mehr so fuzzlig aus und der Ranger kann sein Mord-Köfferchen individuell bepacken. Doch wie kann ein so spannendes Spiel eine derart schlechte Musik haben? Wer Action mit Anspruch mag, sollte schleunigst das Messer wetzen und sich das Spiel kaufen. Zart besaitete Naturen und Alptraumgefährdete sollten allerdings vor dem Kauf probespielen, denn im Spiel geht's nicht gerade zimperlich zu. *al*

Pirates (ST)

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Woran denken Sie bei Spaniern und Schönheiten, Schätzen und Seglern, Kanonen und Karten, Rapiere und Räubern? Klar, es kann sich nur um "Pirates" handeln. Die Piraten-Simulation hält sich hartnäckig seit 22 Monaten in der *POWER PLAY*-Hitparade und hat auch nach fast zwei Jahren kein bißchen Staub angesetzt. Bei der neuen ST-Version hortet man Schiffe, ficht gegen Kapitäne, heuert Mannschaften an, verhökert geräuberte Ware und parliert mit errötenden Gouverneurstöchtern.

Spielerisch hat sich auf dem ST nichts gegenüber der C 64-Version geändert. Le-



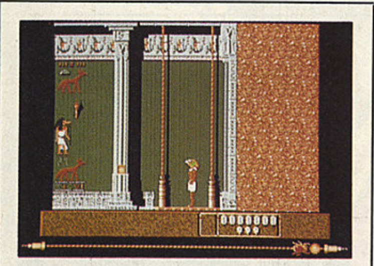
POWER-Wertung: 87
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
59 bis 85 Mark (Diskette) ★ Microprose

diglich die Grafiken sind etwas detaillierter gezeichnet; außerdem werden Schiffe und Piraten mit der Maus gesteuert.

Für alle, die sich ungern mit Fremdsprachen herumschlagen, gibt's ein deutsches Handbuch. Die Texte am Bildschirm sind nach wie vor in Englisch. Wer ein MIDI-Instrument besitzt, kann es mit dem ST koppeln und dann stilechte Barockmusik genießen. *al*

Eye of Orus (ST)

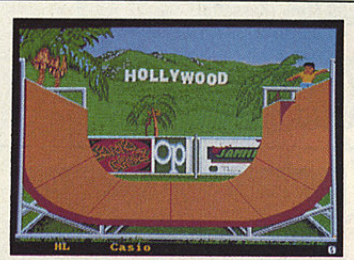
Auch wenn's exotisch aussieht und ägyptisch tönt: "Eye of Orus" spielt sich schlafmützig. Ein Pharaonen-Sprite mit Säbelschnabel verwandelt sich in einen schießenden Vogel und rennt dabei durch Räume voller Gegner, die ihm bei Berührung Energie abziehen. Das dauert ewig, so daß man schlaff am Joystick hängt und mannhaft dem Drang widersteht, in der Nase zu bohren. Leider konnt ich in Eye of Orus nichts Neues entdecken, da hat man wohl auf altbewährte Action-Magerkost zurückgegriffen — das gab es alles schon. Technisch gibt es nichts auszusetzen, die Grafiken sind toll, aber der Rest? *al*



POWER-Wertung: 46
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Logotron

California Games (ST)

Rekordverdächtig spät ist die ST-Version des Epyx-Klassikers "California Games" erschienen. Doch das Warten hat sich gelohnt, denn grafisch und spielerisch sind die sechs Freizeitsport-Disziplinen prima gelungen und nutzen den ST bestens aus. Die Grafik übertrifft eindeutig die der Amiga-Version, was ein ziemliches Armutszeugnis für deren Programmierer ist. Auf dem ST macht California Games mehr Spaß als auf dem Amiga. *hl*

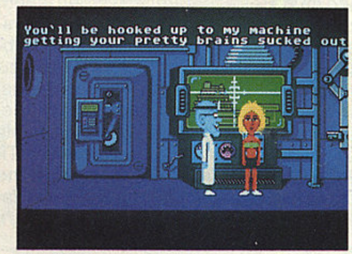


POWER-Wertung: 80
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Maniac Mansion (ST)

Der Vorgänger des Nr.1-Adventures "Zak McKracken" erscheint jetzt auch für ST und Amiga: "Maniac Mansion" ist ein herrlich verrücktes Abenteuerspiel. Die irre Story um den verrückten Wissenschaftler Dr. Fred und seine noch verrücktere Familie wurde gegenüber dem C 64-Original nicht geändert. Die Grafik ist sichtlich verfeinert worden und das Eingabesystem ist so gut, wie man es von Lucasfilm Games gewohnt ist. Maniac Mansion ist ein Heidenspaß für alle, die witzige Adventures mit gewieften Puzzles lieben. Das Spiel hat kaum Staub angesetzt und wird ST- und Amiga-Besitzer begeistern. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version soll in Kürze erscheinen. *hl*



POWER-Wertung: 88
Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette)
Lucasfilm Games

Virus (MS-DOS)

Über das Actionspiel "Virus" braucht man eigentlich kaum noch ein Wort zu verlieren. Jetzt dürfen auch PC-Besitzer einen Gleiter über eine 3D-Landschaft steuern und müssen auf Aliens ballern, was Tastatur, Joystick oder Maus hergeben. Nach anfänglich frustreichen Erfahrungen mit der vertrackten Steuerung macht Virus einen Mordsspaß. Leider läßt sich die volle Farbenpracht nur in aussreichender Geschwindigkeit auf einem AT genießen. XT-Benutzer müssen mit CGA-Grafik vorlieb nehmen, um eine einigermaßen anständige Geschwindigkeit zu erzielen. *mh*

POWER-Wertung: 75
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Firebird

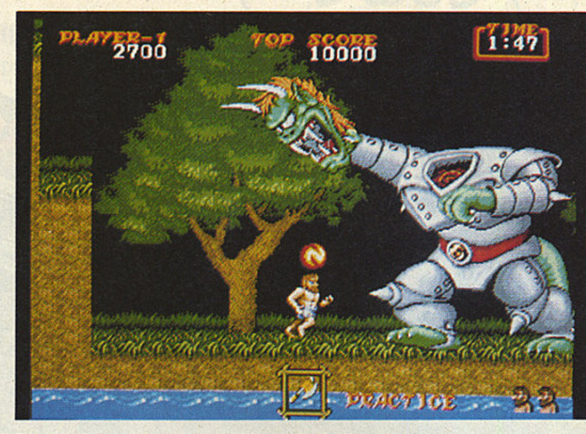

MicroStyle
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
Aufregende Arkade Action
Für 1 oder 2 Spieler
Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
Separate Joystick Kontrolle erhältlich
Superbe 'Sound'-Effekte
Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
Rushware – Hotline für alle MICROPROSE – Titel: 02101/637575 15.00 - 19.00 Uhr. Montags + Donnerstags
RVF
HONDA
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
Realistische Kontrollen
Digitalisiertes Motorgeräusch
Verschiedene Schwierigkeitsgrade
Berühmte Rennstrecken
Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compatible.
Ab sofort für den Commodore Amiga erhältlich
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG
Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 02101/637575 Mo.+Do. 15.00-19.00 Uhr

Ghouls'n Ghosts

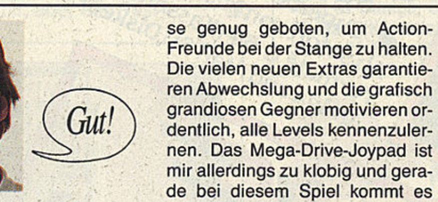
Sega Mega Drive
139 Mark (Modul) ★ Sega/Capcom

Grafik: 78	Sound: 73	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 72		
Ghouls, Gespenster, Gräber-Grusel		

Dem kernigen Rittersmann, der in "Ghosts'n Goblins" seine Angetraute aus den Fängen eines abscheulichen Monsters befreien mußte, wird keine Ruhe gegönnt. Im Nachfolgespiel "Ghouls'n Ghosts" muß er wieder lostigern, um seine Herzdame zu retten, die am Ende von fünf actionhaltigen Levels gefangen gehalten wird. Das Action-Spielprinzip ist größtenteils mit dem des Vorgängers identisch: Herumrennen, Hüpfen, Monster plätten und Extras sammeln sind angesagt. Ghouls'n Ghosts wurde mit mehr Extras, schönerer Grafik und härteren Monstern aufgepeppt. Berührungen mit irgendwelchen Monstern oder Fallen sind auf alle Fälle zu vermeiden. Beim ersten Mal verliert Euer Rittersprite nur seine Rüstung und muß dann in Unterhosen weiterkämpfen. Beim zweiten Mal ist dann ein Leben futsch. Glücklicherweise haben sich die Programmierer neue, feine Extrawaffen einfallen lassen, mit denen Ihr die Gegner schnell wegpusten könnt. Zum einen gibt es die Standardbewaffnung: Lanze, Schwert, Dolch, Schild, Axt oder Feuerbälle. Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile: Die eine fliegt gut und hat wenig Durchschlagskraft, die andere ist nur für den Nahkampf zu gebrauchen, haut dafür aber ordentlich zu. Nach Verlust eines Lebens behaltet Ihr Euere letzte erworbene Waffe, mit der Ihr jetzt auch nach oben und unten schießen könnt. Zusätzlich verbergen einige Schatzkisten eine Super-Rüstung. Wenn Ihr Euch die Zauberrüstung überstülpt, wird je nachdem, welche Waffe Ihr benutzt, ein neues Super-Extra aktiviert. Wenn Ihr zum Beispiel einen Dolch Euer eigen nennt, erscheint für gute zehn Sekunden ein wild um sich schießender Doppelgänger von Euch. Mit der Lanze zusammen gibt's einen tüchtigen Blitz, der alles vom Bildschirm fegt.

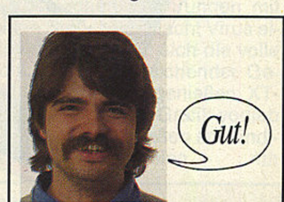


Groß, grün und gemein — das muß ein Obermonster sein

Nichts für schwache Nerven! Ghouls'n Ghosts ist so schwierig, daß es so manchem Joystick-Ritter vor Gram die Rüstung auszieht. Wenn es nicht "Continues" satt gäbe, hätte ich das Modul vor Frust schon längst zerhackstückt. Spielerisch wird erfreulicherweise genug geboten, um Action-Freunde bei der Stange zu halten. Die vielen neuen Extras garantieren Abwechslung und die grafisch grandiosen Gegner motivieren ordentlich, alle Levels kennenzulernen. Das Mega-Drive-Joypad ist mir allerdings zu klobig und gerade bei diesem Spiel kommt es sehr auf gute Reaktionen an.

Wer ein Mega Drive besitzt und Actionspiele schätzt, sollte sich Ghouls'n Ghosts zulegen. Es ist technisch sehr beeindruckend und das beste Modul, das bisher für dieses Videospiel-System erschienen ist.



Ah, endlich mal ein anständiges Spiel für das Mega Drive. Das Spielprinzip von Ghouls'n Ghosts ist zwar nicht mehr das frischeste, bringt aber bei dieser tollen Aufmachung immer noch Spaß. Gute, bis sehr gut gezeichnete Grafik, toller Sound, neckische Extras und harte Gegner lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Der recht hohe Schwierigkeitsgrad verliert durch die Continue-Funktion an Schrecken. Wer schon "Ghosts'n Goblins" mochte, wird Ghouls'n Ghosts lieben. Ärgerlich aber, warum sich beim Mega Drive an wenigen Stellen das berüchtigte Sega-Sprite-Geflacker einstellt.



Mit der Spezialrüstung werft Ihr dicke Blitze — Gleich hat der Sensemann nichts mehr zu lachen

Leider ist nicht in jeder Kiste eine Rüstung. Manchmal versteckt sich dort auch ein Zauberer, der Euren Ritter kurzfristig in einen Tattergreis oder eine Ente verwandelt.

Wer alle seine Leben bei der Rettungsaktion verbraten hat, kann mit beliebig vielen "Continues" im gleichen Level weiterspielen. *mh*

Rushware
– Hotline für alle
MICROPROSE – Titel:
02101/637575
Montags + Donnerstags
15.00 - 19.00 Uhr.

RAINBOW WARRIOR

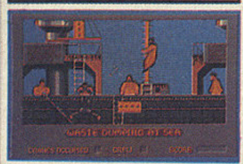
Die weltweit erste "umweltfreundliche" Software!

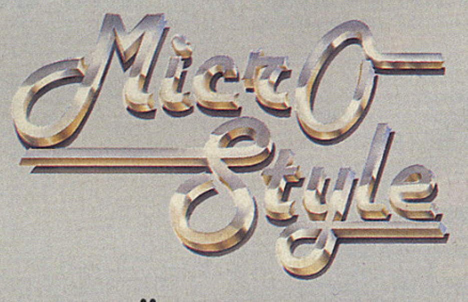
Ein Action Game, das den Widerstand der Greenpeace – Organisation gegen Umweltverschmutzung und – zerstörung zum Thema hat.

Rainbow Warriors ist ein Spiel mit realistischem Bezug. Es simuliert sieben Aktionen von Greenpeace-Mitgliedern, die im Laufe der letzten Jahre durchgeführt worden sind.

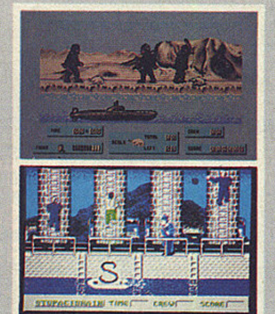
RAINBOW
GREENPEACE
WARRIORS











Probleme? Rushware-Hotline für alle MicroProse-Titel: 0210 1/637575 Mo. + Do. 15.00 - 19.00 Uhr

Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235
Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst, Tel.: 02101/607-0
Vertrieb Österreich: Karasoft, Darius • Schweiz: Thali AG

Final Lap Twin

PC-Engine
109 Mark (Modul) ★ Namco

Grafik: 69	Sound: 65	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 81		
Wenn wir eine Runde dreh'n, wirst Du nur meinen Auspuff sehen		



Bei Überholungen wird die neue Position deutlich angezeigt

Erbittertes Ringen um Rundenrekorde und Meisterschaftspunkte — da bleibt keine Kupplung trocken! Bei "Final Lap Twin" können zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen, da der Bildschirm in zwei Hälften geteilt ist.

Eine Meisterschafts-Saison umfaßt 16 Rennen auf verschiedenen Pisten. Pro Rennen werden drei Runden gedreht. Um Punkte zu sammeln, müßt Ihr unter die ersten Sechs kommen. Das ist alles andere als leicht, denn insgesamt 26 Wagen sind unterwegs. Und die computergesteuerten Boliden flitzen recht geschickt durch die Kurven. Mit den beiden Feuerknöpfen wird gebremst und beschleunigt. Wenn Ihr einen Wagen mit Automatik gewählt habt, könnt Ihr aufs Schalten verzichten. Gute Fahrer wählen aber einen Flitzer mit Gangschaltung. Das Schalten per Joypad erfordert zwar einiges an Konzentration, doch als Lohn für diese Mühe winken ein paar PS mehr:

Zwei Rennklassen sorgen für unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Bei den "F 3000"-Rennen geht es noch relativ gemütlich zu. Erst wenn Ihr hier gute Plazierungen erreicht, solltet Ihr Euch an die deutlich schnelleren Formel-I-Rennen wagen. *hl*



Final Lap Twin bietet so ziemlich alles, was man von einem unkomplizierten Rennspiel erwartet. Die pfeilschnelle Grafik und der dröhnende Motorensound sorgen für eine tolle Atmosphäre. Am meisten Spaß macht's natürlich zu zweit, aber auch wer alleine gegen den Computer antritt, wird gut unterhalten. Die ausgeklügelte Steuerung und die verschiedenen Spiel-Modi sorgen dafür, daß man lange Zeit mit Spannung seine Runden dreht. Während die F-3000-Rennen recht leicht sind, bietet die Formel I eine echte Herausforderung. Durch mehr Simulations-Aspekte hätte man die Langzeit-Motivation noch steigern können. Aber um schnell ein paar kurzweilige Runden zu drehen, ist Final Lap Twin nahezu ideal: Eindeutig das bislang beste Rennspiel für die PC-Engine.



DIE STADT DER LÖWEN

ODER THE FINAL SINGAPORE SLING



Spätestens nach 3 Singapore Slings ahnst du, welches Kopfweh dir diese Cocktailscheußlichkeit am nächsten Morgen verursachen wird. Verbissen versucht der Organist in der Long Bar des Raffles die Touristen mit amerikanischen Schlagern an Somerset Maugham zu erinnern.
Und in 24 Stunden wird Singapore die Schlagzeile der Nachrichten in aller Welt sein.

Warnung:
Dieser spannende, sorgfältig recherchierte Thriller macht süchtig. Selbst wenn man den letzten Screen gesehen hat, wagt man nicht aufzuatmen.
Das atemberaubende PM Artventure auf 3 Disketten mit den excellentesten Grafiken, die der Amiga je gesehen hat, ist ab Mitte Oktober 1989 überall für Amiga 500, 1000 und 2000 erhältlich.



Das Programm



Software 2000


UBI
Soft

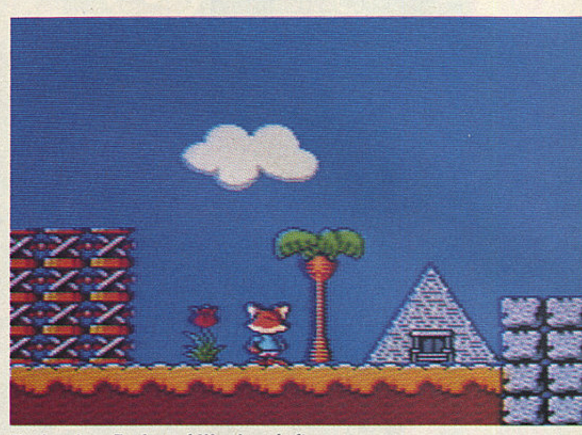
The Age of Chivalry



Psycho Fox

Sega Master System
99 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 73	Sound: 72	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Ein ausgefuchstes Geschicklichkeitsspiel		



Ein herziger Fuchs auf Wanderschaft

Anhänger von Plattformspielen dürfen freudig die Joypads wetzen. Mit "Psycho Fox" erscheint in Kürze ein neuer Vertreter dieses Genres fürs Master-System. Hüpfend und laufend macht sich hier ein kleiner Fuchs auf den Weg, um sieben Levels zu erkunden, die in je drei Abschnitte unterteilt sind. Einen festen Weg durch die Landschaften gibt es dabei nicht. Vielmehr stößt Psycho Fox häufig auf Abzweigungen nach oben oder unten, so daß er den günstigsten Weg ausprobieren muß. Natürlich begegnen ihm dabei allerlei Untiere. Der Fuchs kann sich jedoch zur Wehr setzen. Zum einen boxt er die Viecher schlicht vom Bildschirm, zum anderen kann er mit einem gewagten Sprung alle kriechenden, hüpfenden und fliegenden Unholde in den Granitboden stampfen.

Gelegentlich liegen am Wegesrand Eier mit hilfreichen Extras herum, die der Fuchs aufbrechen kann. Manchmal schlüpft aus dem Ei eine kleine Eule, die auf Feuerknopfdruck hin losfliegt, dabei fleißig Gegner vom Bildschirm fegt und danach wieder zu Psycho Fox zurückkehrt. Einige Eier enthalten magische Amulette, die alle Gegner vernichten. Meistens sind in den Eiern aber Geldsäcke und — gemein, gemein — Gegner versteckt. Mit einem magischen Stock, den er ebenfalls in einem Ei finden kann, verwandelt sich unser Fuchs in ein Nilpferd, einen Affen oder einen Tiger. In der Gestalt eines Nilpferdes kann er z.B. Steinmauern zertrümmern und als Affe besonders hoch springen. *hf*



Obwohl "Psycho Fox" nicht das allerneueste Spielprinzip hat und auch kräftig bei anderen Vertretern der Jump-and-Run-Gattung abgeschaut wurde, bringt es viel Spaß. Der Reiz liegt größtenteils darin, die verschiedenen Wege jedes Levels auszuprobieren. Es spielt sich gut, die Grafik ist hübsch und abwechslungsreich, die Gegner sind gewitzt und die Animation ist gelungen. Außerdem ist es endlich mal wieder ein Modul, das trotz der mangelnden Sound-Eigenschaften des Sega-Master-Systems eine gute Musik bietet. Ein feines Modul, das viel Spaß bringt.

Sidearms

PC-Engine
109 Mark (Modul) ★ Capcom

Grafik: 70	Sound: 67	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 55		
Technisch tolle Automaten-Umsetzung für Flinkfinger		

Zoff im Weltraum — eine Flotte mies gelaunter Außerirdischer macht Ärger. Diese altbekannte Actionspiel-Ausgangssituation ist der Grund für hemmungsloses Weltraumgeballer bei "Sidearms". Ein wackerer Weltraumheld zischt los, um mit Laserpower den kosmischen Querköpfen eins überzubraten. Freundlicherweise hinterlassen einige Alien-Formationen Extra-Symbole, nachdem sie vom Bildschirm geputzt wurden. Wenn Ihr diese Symbole beschießt, verändern sie sich. Insgesamt gibt es sieben Extra-Typen, die man in je zwei bis drei Stufen ausbauen kann. "Bits" sind kugelförmige Beiboote, die Euren Astronauten umkreisen und mitballern. "S.G.", "3 Way" und "MBL" sind stärkere Laser, die in drei bis fünf Richtungen gleichzeitig feuern. Rote "Pow"-Symbole machen Eure Spielfigur schneller, blaue "Pows" bremsen das Tempo. "Auto" sorgt für superschnelles Dauerfeuer und "Alpha" fürs totale Ballern in acht Richtungen gleichzeitig.

Die Steuerung ist sehr gut: Je nachdem, welcher der beiden Feuerknöpfe gedrückt wird, ballert der Astronaut nach links oder rechts. Mit dem Joypad wird er über den Bildschirm gesteuert. Per Druck auf die "Run"-Taste wird das Spiel angehalten, und Ihr könnt die Waffenart wechseln — vorausgesetzt, Ihr habt bereits mehrere Extrawaffen aufgesammelt. *hl*



Herrlich schnelle Grafik und fetzige Musik zeichnen diese detailgenaue Umsetzung aus. Grafische Unterschiede zum Original-Spielautomaten muß man schon mit der Lupe suchen. Der "Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus" des Automaten fehlt aber. Und der macht nicht nur besonders viel Spaß, sondern ist fast lebensnotwendig, um bei Sidearms weit zu kommen. Der Schwierigkeitsgrad ist ab dem dritten Abschnitt so hoch, daß man alleine kaum eine Chance hat, wenn man einmal einen Treffer kassiert und damit das wuchtige Alpha-Extra verliert. Schade um die technische Qualität des Programms, aber die PC-Engine-Versionen der Action-Konkurrenten "Dragon Spirit", "Tiger Heli" und "R-Type" machen mehr Spaß.



Nur mit der dicksten Feuerkraft man alle Aliens spielend schafft

Montezuma's Revenge

Sega Master System
99 Mark (Mega Cartridge) ★ Parker Brothers

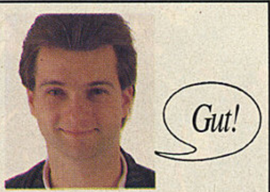
Grafik: 38	Sound: 21	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 63		
Grafik pfui, Spielwitz hui: klassisches Plattformspiel mit Pep		

Hier wird gerannt, gehüpft und geklettert, daß das Joypad glüht. Panama Joe, der Held des Spiels, muß den Weg von den Spitzen der sagenumwobenen Montezuma-Pyramiden, bis nach unten in die Schatzkammern der 11. Etage finden. Jede der elf Pyramiden ist in 50 bis 100 Räume aufgeteilt.

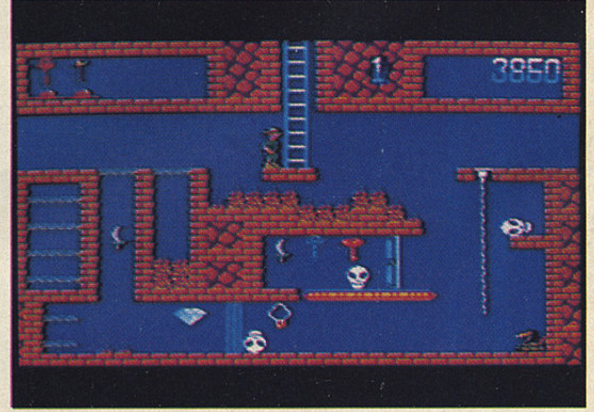
Die meisten Räume beherbergen tödliche Viecher wie Schlangen, rollende und hüpfende Totenköpfe sowie giftige Spinnen. Allermeistens muß Panama Joe die Verbindungstür zum nächsten Raum über Leitern, Kletterseile oder durch gewagte Sprünge erreichen. Besonders gefährlich sind pulsierende Laser-Barrieren, durch die Joe im richtigen Augenblick schlüpfen muß. Als ob das alles nicht genug wäre, gibt es überall verschiedenfarbige Türen, die sich nur mit den entsprechenden farbigen Schlüsseln öffnen lassen.

In manchen Kammern findet Joe Hilfsmittel wie Schwerter, mit denen er die Monster erledigen kann, und Amulette, die ihn einige Sekunden unverwundbar machen. Zusätzlich liegen in den Räumen verstreut einige Schätze herum, die Punke bringen. Hat er schließlich die Schatzkammer erreicht, geht's im nächsten Tempel weiter.

hf



"Montezuma's Revenge" erschien erstmals als Computerspiel vor satten fünf Jahren. Trotz seines Alters finde ich es immer noch unwiderstehlich. Deswegen freut es mich besonders, daß Parker Brothers das Spiel nun auch für die Sega-Konsole anbietet. Es ist zwar grafisch im Gegensatz zu anderen Sega-Spielen ziemlich mickrig, und von der Musik will ich gar nicht erst anfangen. Es spielt sich aber fantastisch. Es gibt so viele Kammern, vollgestopft mit allem möglichen Kram, daß ich das Joypad erst dann aus der Hand legen konnte, als der letzte Raum erforscht, das letzte Monster gekillt und der letzte Schatz gehoben war. Ich möchte dieses Modul jedem Sega-Besitzer empfehlen.



Wo Totenköpfe rollen und Mumien durch die Gräber tollen ...

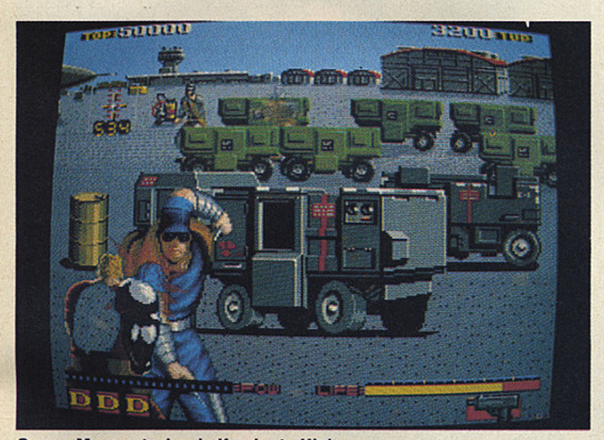
Dynamite Duke

Grafik: 71	Sound: 65	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 59		
TNT-haltige Action-Sause für Freunde destruktiven Vergnügens		

Dynamite Duke" hat Dynamit in den Fäusten. Wenn er eine Ladung TNT losläßt, bleibt kein Sprite am Leben. Nach bester "Operation Wolf"-Manier ballern Sie sich in diesem Action-Automaten mit einer Maschinenpistole durchs harte Kämpferleben. Wenn Ihnen die Gegner zu nahe kommen, müssen Sie Tritte und Hiebe verteilen. Sie sehen Ihren Kämpfer von hinten. Mit dem Fadenkreuz zielen Sie auf die angreifenden Robotermenschen. Zur besseren Übersicht wurde der Bauchraum des Helden durchsichtig gestaltet.

Am Ende jedes Levels erwartet Sie ein großer Gegner. Mit den ersten drei Feinden werden Sie schnell fertig, wenn Sie Ihre Dynamit-Fäuste einsetzen. Damit wird der ganze Bildschirm abgeräumt, und die Schlußgegner haben das Nachsehen. Ab dem vierten Level genügt es aber nicht mehr allein, mit Dynamit um sich zu schmeißen. Dann müssen Sie mit Fußtritten und Handkantenschlägen dem Gegner das Fürchten lehren. Wenn Sie eine Verschnaufpause haben, können Sie alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig drücken und mit dem Joystick wackeln. Das bringt Lebensenergie zurück.

Um Extrawaffen zu bekommen, müssen Sie auf wirklich alles schießen. Die besten Extras können in einer Mülltonne versteckt sein. *go*



Gegen Messerstecher helfen harte Hiebe



Es darf wieder fleißig gekillt werden. "Dynamite Duke" lädt Sie zu einem mörderischen Vergnügen ein, das alles andere als einzigartig ist. Da wird mit einer fetten Maschinenpistole auf alles geschossen, was steht und geht. Das ist weder neu noch geschmackvoll. Auch die Prügeleinlagen sind nichts Besonderes. Nett hingegen sind die verschiedenen Extras, die vom vollautomatischen Feuer bis zu Raketenwerfern reichen. Ulkig ist, daß man auf fast alles schießen kann: Wenn Sie z.B. bei den Jeeps auf die Ersatzreifen ballern, fallen sie herunter und sorgen für Extra-Punkte. Grafisch ist Dynamite Duke nicht gerade aufregend. Dennoch, es flackert nichts, und auf dem Bildschirm ist viel Abwechslung geboten. Auf Musik wurde verzichtet, lediglich die Schußgeräusche sind zu hören.

Trotz moralischer Bedenken ist Dynamite Duke ein solides Actionspiel der Kategorie "Zwar nichts Neues, aber ordentlich gemacht".

S.P.Y.

Grafik: 62	Sound: 63	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 52		
Zu Lande und in der Luft schnappt der Spion jeden Schuft		

Rechtzeitig zum neuen Bond-Film gibt es ein Spielhallen-Spionagedrama von Konami. Sie steuern einen Spion, der die Welt retten muß. Man kann auch zu zweit gleichzeitig spielen. Es gilt, eine Atomrakete zu erreichen und diese unschädlich zu machen.

Das Spiel beginnt mit einer 3D-Sequenz, die stark an "Space Harrier" erinnert. Mit einem Flight-Pack auf dem Rücken und der Kanone in der Hand kämpfen Sie gegen ankommende Drachenflieger, Hubschrauber und anderes Gesindel. Ab und an bleibt mal eine Extrawaffe liegen. Diese bringt Ihrer Knarre größere Streuung oder andere Annehmlichkeiten. Wenn Sie sich gegen die fliegenden Feinde durchgesetzt haben, landen Sie im zweiten Level. Hier geht eine wilde Prügelei los. Massig Gegner stürzen sich auf Ihren Spion. Der hat die Chance, diese durch gezielte Tritte und Hiebe loszuwerden. Ab und zu finden Sie Granaten, die sich sehr effektiv einsetzen lassen.

Nach jedem Level gibt es einen besonders fiesen Obergegner. Da sind schnell einige Mark verschlungen, bis Sie mit diesen Kerlen fertigwerden. In den späteren Levels ändern sich nur noch Details, z.B., daß unsere Spione mal nicht fliegen können oder die muntere Prügelei von unten nach oben führt. *go*



Ein kleiner Spion gegen ein großes Flugzeug



Ein bißchen Space Harrier hier, ein bißchen "Shinobi" da. Zwar bieten die Levels spielerisch nichts Neues, aber es geht mit einiger Übung gut voran. Es gibt kaum eine Stelle, an der man nicht durchkommt; die Fairneß ist gewahrt. Richtig interessant wird es in späteren Levels. Hier müssen Sie sich durch ein Labyrinth schlagen. Am Ende dieser Stufe begegnen Sie Monstern, die die dumme Eigenschaft haben, sich nach einem Angriff wieder unsichtbar zu machen. Dort wird der Automat zum Münz-Grab.

Nach einiger Zeit wird es aber dann doch fad, sich so durchzukämpfen. Auch die netten Extrawaffen reißen es nicht mehr raus. Die Musik dudelt dramatisch vor sich hin. Die Sprites sind recht gut animiert, vor allem der Schlußgegner des zweiten Levels ist beeindruckend. Manchmal ist allerdings so viel auf dem Bildschirm los, daß man die Orientierung verliert. S.P.Y. ist ein netter Automat — aber noch lange kein Glanzlicht.

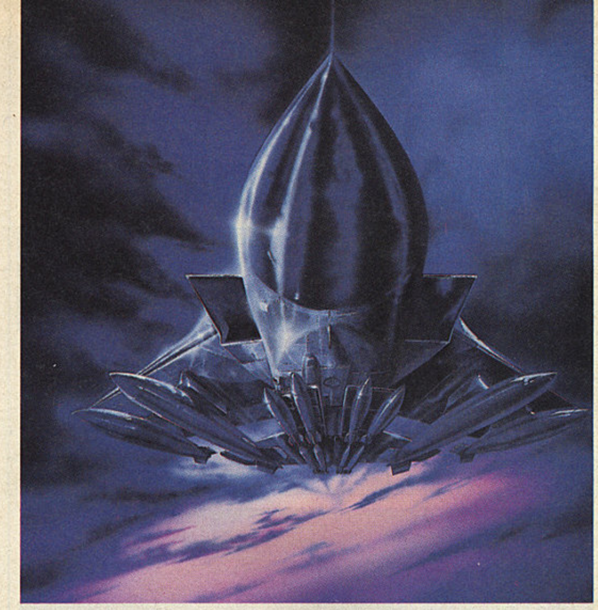
POWER PLAY VORSCHAU



Live aus London kommt unser großer Messebericht von der PC-Show

Die Koffer sind schon gepackt, die Hemden frisch gebügelt — nur die Flugtickets suchen wir noch... Aber keine Sorge, bis zu Beginn der **PC-Show** kommen wir rechtzeitig in London an. Die bedeutendste Messe für Computerspiele lockt auch dieses Jahr so ziemlich alles, was Rang und Namen hat, ins Messegelände am Earl's Court. Unsere rasenden Reporter Michael und Heinrich fürchten weder das englische Essen, noch den Linksverkehr und berichten Euch in der nächsten *POWER PLAY* vom Messe-Mekka für Computerspieler.

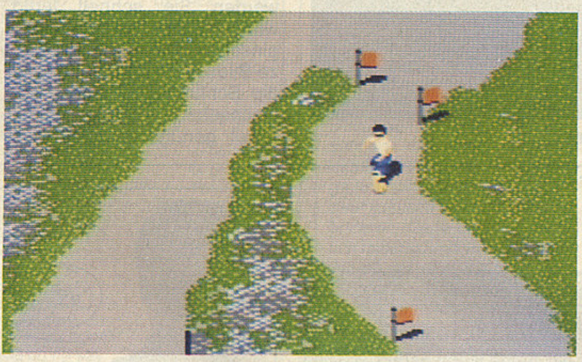
Was Weihnachten auf dem Gabentisch liegen könnte, wird bereits auf der PC-Show zu sehen sein. Viele andere Herbst/Winter-Neuerscheinungen erwarten wir für die nächste Ausgabe schon zum Test. Welche Spiele wir Euch im einzelnen vorstellen werden, können wir noch nicht genau sagen. Aber unter den heißesten Kandidaten befinden sich auf jeden Fall "Super Wonderboy" sowie die Flug-Simulation **"Bomber"** von Activision, Oceans neues Fußball-Programm für 16-Bit-Computer und Electronic Arts' Schauer-Spiel "The Hound of Shadow".



Bei dieser Simulation könnt Ihr zwischen einer ganzen Flotte von Fliegern wählen: "Bomber" hebt ab

Der Videospiele-Teil wird von den "Großen Vier" beherrscht: Tips und Tests für Sega Master System, Nintendo, PC-Engine und Mega Drive stehen auf der Tagesordnung. Vor allem die leidgeprüften Nintendo-Besitzer dürfen hoffen, denn nach dem eher schlappen Sommer stehen ihnen zur kalten Jahreszeit viele Neuerscheinungen ins Haus. Unter anderem im Blickpunkt: Die Umsetzung des Computerspiel-Klassikers **"Skate or die"**.

Angereichert wird diese Mischung durch Starkiller, Stories und viele Power-Tips.



Auf dem C 64 erntete "Skate or die" viel Lob. Wir sagen Euch, ob die Nintendo-Umsetzung genauso gut ist.

Die nächste Ausgabe von *POWER PLAY* erscheint zusammen mit *HAPPY-COMPUTER* am 13. November

INSERENTENVERZEICHNIS



SHARE THE AMERICAN DREAM
THE GAMES SUMMER EDITION™
Für Freunde von Sportspielen ein klares "Muß".
Power Play *
CALIFORNIA GAMES™
Jede der 6 Disziplinen ist ein Spiel für sich. Das sollte man auf keinen Fall versäumen.
ST ACTION *
California GAMES
IMPOSSIBLE MISSION II
IMPOSSIBLE MISSION II™
Das klassische Konzept wurde verbessert. Mit weit besserer Grafik und Spielwitz.
ZZAP
THE GAMES WINTER EDITION™
Alle Sportdisziplinen sind schön aufgemacht und die Grafiken gut. Ein Heidenspaß, besonders, wenn man es mit einer Gruppe von Leuten spielt.
ST ACTION *
IAN NAYLOR 88
US GOLD Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel. (UK) 021/6523388
EPYX
U.S.GOLD
Spiele-Software in einer Qualität, von der Sie nicht zu träumen wagen.
Alle Spiele erhältlich für ATARI ST, AMIGA & IBM PC
* So urteilt die Fachpresse